

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
VOL.221
专题企划
上承洪荒，下启文明
Gameboy 25周年纪念
研究中心
战国无双4 PSV
暗魂献祭 Delta PSV
特快专递
初音未来 女歌手计划 F 2nd PSV
忍乳负重 闪乱神乐 PSV
新·深爱+ 3DS
攻略透解
自然法则 PSV
魔都红色幽击队 PSV
第3次超级机器人大战Z 时狱篇 PSV
爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士 PSV
赠品
LOST DIMENSION
《失落次元》海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2014年5月24日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第223辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

特等奖



1名 《立体动物之森》限定AR点卡·3000日元

二等奖





1名 3DS LL硬壳包



1名 PSV硬壳包

幸运奖



1名 16合一卡盒



1名 3DS LL金属伸缩触控笔4支装

1名 海贼王主机海绵包

《掌机王SP》第219辑中奖名单

特等奖1名 《立体动物之森》限定AR点卡·3000日元

城市	姓名
上海市	凌翔

二等奖2名：掌机硬壳包

城市	姓名
福州市	江子豪
广州市	姚一帆

幸运奖3名：掌机周边

城市	姓名
上海市	常子杰
大连市	刘昊
潮州市	王友润

《掌机王SP》第219辑DVD问答—中奖名单



3名 PSV硬壳包

城市	姓名
青岛市	党政
上海市	景思清
南通市	朱鑫嘉

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgk–ing@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net


攻略透解 P124
系统详解
流程攻略
全结局前提事件
黄昏大地上的寻妹大冒险！


攻略透解 P184
系统介绍
全同伴加入方法
全第六感剧情
全BOSS战分析
战斗总伴随血红的黄昏而至


攻略透解 P164
物竞天择
强者生存



封面用图：《新・深爱+》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.221

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：FJu54df4



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

目录

掌机情报站

黄金眼

便携领域

PlayStation Vita总部

三次元空间

专题企划

前线狙击

游戏一品轩

新作拼盘

特快专递

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

攻略透解

研究中心

游戏文化频道

市场动态

下崽工房

专区地带

掌门人

其他

文 雷伊

掌机情报站

软件 SOFTWARE

《任天堂全明星大乱斗》新作发售时期确定，支持在线对战



4月9日，任天堂举行了名为“任天堂全明星大乱斗 专项直播会”的新一期网络直播会，会上公开了玩家们期待已久的超大作《任天堂全明星大乱斗 3DS/Wii U》的最新情报，其中就包括了玩家们最为关心的发售时期。其中3DS版将于今年夏季率先发售，而Wii U版则需要等到今年冬季。

据悉，3DS版将会加入全新模式“场景冲击”（Field Smash）模式，该模式是一个可供4名玩家联机的场景探索型动作游戏模式。进入该模式的玩家们被投放在一个广阔的战斗场景中，玩家们需要在5分钟的限定时间内在场景中探索移动，一边与敌战斗，一边获得强化道具来强化自身。5分钟后，玩家们会以在带有之前所获强化道具带来的BUFF效果下，与其他玩家进行对战。

此外，不管是3DS版还是Wii U版，均将对应在线对战。与好友的对战将可以自由选择各种对战规则；而和陌生人的在线对战，则可以选择两种不同的对战房间，两种房间会在关卡形式、是否出现道具、对战人数、以及对战结果记录等方面有所不同。作为新要素，本作将会加入“世界战斗力”这一全球排名机制，玩家可以和全世界的其他玩家比拼战斗得分，并进行排名。

在参战角色方面，来自“《口袋妖怪》系列”中的知名怪兽喷火龙（リザードン）将会继续参战，而来自新作《口袋妖怪 X・Y》中的新精灵忍者蛙（ゲッコウガ）也将全新参战。除此之外，小恐龙耀西、以及来自《银河战士》的萨姆斯、来自《塞尔达传说》的塞尔达公主、希克等均将继续参战。不过和之前不同的是，原本萨姆斯盔甲破坏后进行变身的设定在本作中将被取消，取而代之的是萨姆斯直接以“零式装甲萨姆斯”的形态参战。

4月1日

从本日起，Atlus重新作为公司组织开始活动，与此同时，Atlus也公开了新的LOGO以及公司网站。官方表示，此次采用新的LOGO，是想在继承原有形象的同时表达两层愿景。首先，公司希望能够在创造出Atlus特有的乐趣、今后也同样受到用户们喜爱的同时，继续持有更高程度的自由性和灵活性。其次，Atlus的个性，也将向着今后的时代而不断研磨，变得更加出众。之前在被Index吸纳之后，Atlus仅作为一个品牌而存在，而时隔大约三年半之久，其终于重获新生，Atlus非常珍惜这次机会，也希望能够继续投身于高品质游戏的制作，不辜负粉丝们的期待。

4月9日

公布多时却一直跳票的射击大作《无主之地2》（Borderlands2）PSV版终于敲定发售日。其中PSV主机同捆版将率先于今年5月6日在北美推出，售价为199.99美元；而单体版则将晚一周于5月13日推出。同捆版中除了包含《无主之地2》的卡带版游戏一张、黑色PSV Slim（即PSV-2000）一台之外，还将附赠容量为8GB的PSV专用记忆卡一张，总体来说非常超值。《无主之地2》是2K Games发行、Gearbox制作的FPS游戏大作，最早于2012年秋季推出并获得了动作射击玩家们的一致好评，PSV版也是系列首次移植掌机平台。



《俺尸2》发售日确定，体验版与限定版情报公开



SCEJA于4月13日举行了旗下和式RPG《跨过我的尸体2》（俺尸2）的披露会，会上公布了这款备受玩家期待的PSV新作的最新情报。据悉，本作将于今年7月17日发售，实体版的普通版售价为5800日元、下载版售价为4800日元，而包含了限定特典的初回限定版售价则为7800日元，以上售价均未包含8%的消费税。

初回限定版中除了包含卡带版游戏一张之外，还包含PSV用特制主机收纳包、PSV用主机装饰贴纸、原创手机挂绳、手绢型擦拭布一块，这些物品将会收纳在一个特制的包装盒中。凡是预约本作（不限版本）的玩家，将会获得两大额外特典。其一是《跨过我的尸体 特别漫画》，这是一本让无论是初次接触本作的玩家还是系列的忠实粉丝都能充分享受游戏世界的特制漫画，前作中的知名场面，将会作为全新的漫画在本书中重获新生。同时，其中也将收录游戏制作人员们披露的前作秘话、以及对本作的愿景。此外，玩家还可以获得一个下载码，在游戏中使用可以分别获得稀有神（男神・女神）各一柱。对于购买了下载版的玩家来说，只要在限定期间内购买，也可获得这两个特典。而稀有神在超过限定期间之后，则会在PS商店中收费下载。

披露会上也公开了本作体验版的消息。4月24日，将率先提供让玩家们熟悉系统的体验版。而在2代发售前夕的7月上旬，则会提供可让玩家体验游戏初期内容的体验版本，其存档也可继承到正式版中去。



《跨过我的尸体》是原PS平台后期的异色RPG作品，因为特殊的系统、游戏机制以及耐人寻味的剧情而受到不少粉丝的喜爱。其原版发售至今已经有15年的时间，后来又于2011年在PSP平台推出了复刻版，同样获得了不错的成绩。

4月15日



“《英雄传说 闪之轨迹》系列”繁体中文版有了最新消息。其中，初代PSV/PS3版的繁体中文版将于今年6月24日发售，而新作《闪之轨迹2》的繁体中文版，则将与日本同步于9月25日推出。据官方表示，《闪轨》初代繁体中文版的发售，是为了纪念《空之轨迹FC》发售10周年。游戏中的文本翻译就有190万字之多，而对于之前玩过日文版的玩家，由于本作繁体中文版的存档与日文版是互通的，所以不用担心之前的进度浪费。“《轨迹》系列”一直在华语圈玩家中有着极大的号召力，《闪轨》两作繁体中文版的推出，实属众望所归。

4月16日

Sony的全资子公司SCE本日宣布，将其所持有的Square Enix Holdings的普通股份共952万股，全部出售给SMBC日兴证券。据悉，在售卖之后，索尼集团2014财年第一季度（2014年4月1日至6月30日）的业绩将会计入大约48亿日元的让渡利润。在出售股份之前，SCE持有SE Holdings大约8.25%的股份，是其第三大股东。外界猜测，之所以在现在出售SE的股票，应该是与Sony近年来并不景气的财务状况有关，毕竟其出售大楼、出售Vaio品牌等负面新闻至今还让各界感到扼腕。Sony集团将会在今年5月14日，公布整个2013财年的业绩情况以及2014财年的业绩目标。

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机TOP10销量榜

栏目主持：胧月

近期最炙手可热的掌机游戏当属《时狱篇》，横跨PS3和PSV双平台的本作首周总销量接近30万，PSV版也夺得了当周掌机软件销量榜第一位。《妖怪手表》继续维持稳定的长卖趋势，加上当期并无其他热门新作抢风头，夺得第二的位置。《初音未来 女歌手计划 F 2nd》三周以来也卖出了12万余。

软件销量（日本） 2014年4月7日～4月13日

1 第3次超级机器人大战Z 时狱篇

第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇

■BNGI■S・RPG■2014年4月10日■7689日元

NEW 本周销量 12万5048套 累计销量 12万5048套 消化率：80%以上 PSV

2011年的《破界篇》首周销量28万，2012年的续作《再世篇》则接近25万，《时狱篇》的数字虽低于前两者，但考虑到跨平台策略分流走了一部分玩家，总销量并不逊色。

2 妖怪手表

妖怪ウォッチ

■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元

↑ 本周销量 2万8701套 累计销量 70万8675套 消化率：80%以上 3DS

必须承认Level-5在开拓低年龄层市场上很有一套，哪怕是初动较为一般的游戏，一旦经过后续产品的交叉宣传便能火箭直升似的变为吸金神器，目前刚推出一作的《妖怪手表》已经隐隐有接替《雷电十一人》位子的势头。

3 马里奥聚会 岛屿漫游

マリオパーティ アイランドツアー

■Nintendo■TAB■2014年3月20日■4800日元

↓ 本周销量 2万8407套 累计销量 29万2997套 消化率：80%以上 3DS

4 蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ！

■BNGI■ACT■2014年4月19日■4977日元

NEW 本周销量 1万6158套 累计销量 1万6158套 消化率：40%以上 3DS

5 魔都红色幽击队

魔都红色幽击队

■Arc System Works■RPG■2014年4月10日■7344日元

NEW 本周销量 1万1795套 累计销量 1万1795套 消化率：60%以上 PSV

由《东京魔人学园剑风帖》开创的这一套系统已有16年历史，NDS上综合移植过初代和《胧奇谭》的内容合集版，初周销量与本作相当，为1万2798套。PSP上的《东京鬼祓师》虽非今井秋芳监督，但同样继承了系列的核心系统，可谓一个模子里刻出来的，首周销量2万1882套。总体上该系列应该不会再有大的起色，但对特定玩家群的掌控应该还会持续。

6 星之卡比 三重华丽

星のカービィ トリプルデラックス

■Nintendo■ACT■2014年1月11日■4800日元

↑ 本周销量 8053套 累计销量 57万4992套 消化率：80%以上 3DS

7 化石挖掘者 无限齿轮

カセキホリダー ムゲンギア

■Nintendo■RPG■2014年2月27日■4800日元

NEW 本周销量 5807套 累计销量 14万2467套 消化率：80%以上 3DS

8 初音未来 女歌手计划 F 2nd

初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd

■SEGA■MUG■2014年3月27日■7350日元

NEW 本周销量 5530套 累计销量 12万4074套 消化率：80%以上 PSV

9 智龙迷城Z

パズドラZ

■Gungho■PUZ■2013年12月12日■4400日元

↑ 本周销量 5318套 累计销量 137万1557套 消化率：80%以上 3DS

10 口袋妖怪 X・Y

ポケットモンスター X・Y

■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元

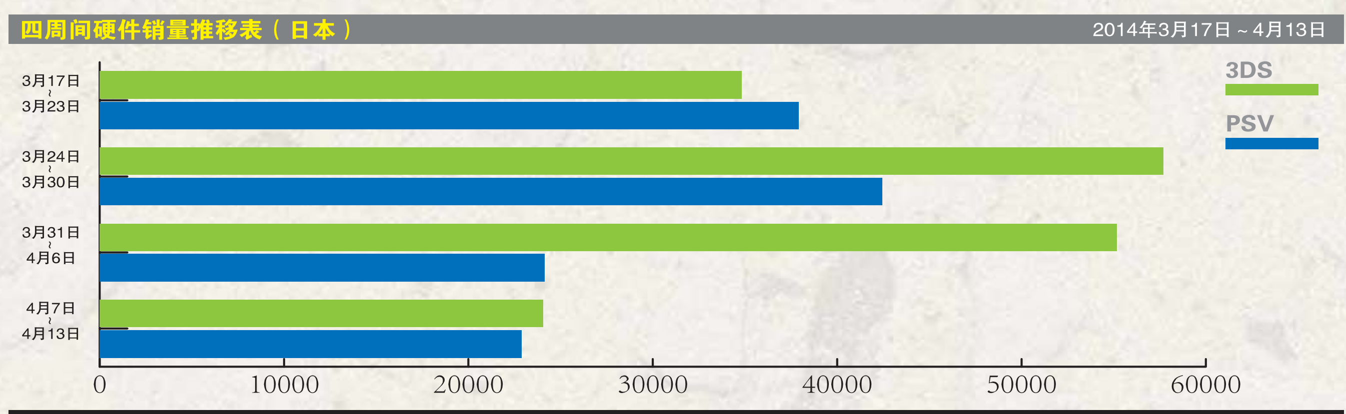
↑ 本周销量 5185套 累计销量 433万9972套 消化率：80%以上 3DS

硬件销量（日本） 2014年4月7日～4月13日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	2万4044台	77万594台
PSV	2万2865台	44万5493台

3DS累计销量 1546万4605台

PSV累计销量 272万632台



软件销量（北美） 2014年4月6日～4月12日

在日本市场极为卖座的《迪士尼 魔法城堡》于本周发售美版，虽然有迪士尼动画明星助阵，本作的初动销量并不佳，距离致敬作品《动物之森》还有较远距离。上辑摘得头名的美版《FFⅩ/Ⅹ-2》合集已经退出掌机前十位，不过同游戏的PS3版在北美销售得还算不错。



排名	变动	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	价格	机种
1	↑	口袋妖怪 X・Y	Pokemon X/Y	Nintendo	RPG	2013年10月12日	39.99美元	3DS
2	—	耀西新岛	Yoshi's New Island	Nintendo	ACT	2014年3月15日	39.99美元	3DS
3	NEW	迪士尼魔法世界	Disney Magical World	Nintendo	ETC	2014年4月11日	29.99美元	3DS
4	NEW	乐高霍比特人	LEGO The Hobbit	Warner Bros	ACT	2014年4月8日	29.99美元	3DS
5	—	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	ETC	2013年6月9日	34.99美元	3DS
6	NEW	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	Nintendo	RPG	2012年10月7日	34.99美元	NDS
7	—	马里奥赛车7	Mario Kart 7	Nintendo	RAC	2011年12月4日	39.99美元	3DS
8	↑	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	Nintendo	ACT	2012年8月19日	39.99美元	3DS
9	↓	乐高大电影	The LEGO Movie Videogame	Warner Bros.	ACT	2014年2月7日	29.99美元	3DS
10	↓	勇气原点 飞翔妖精	Bravely Default: Flying Fairy	Nintendo	RPG	2014年2月7日	39.99美元	3DS

第1名 本周销量 1万6549套 累计销量 337万1147套

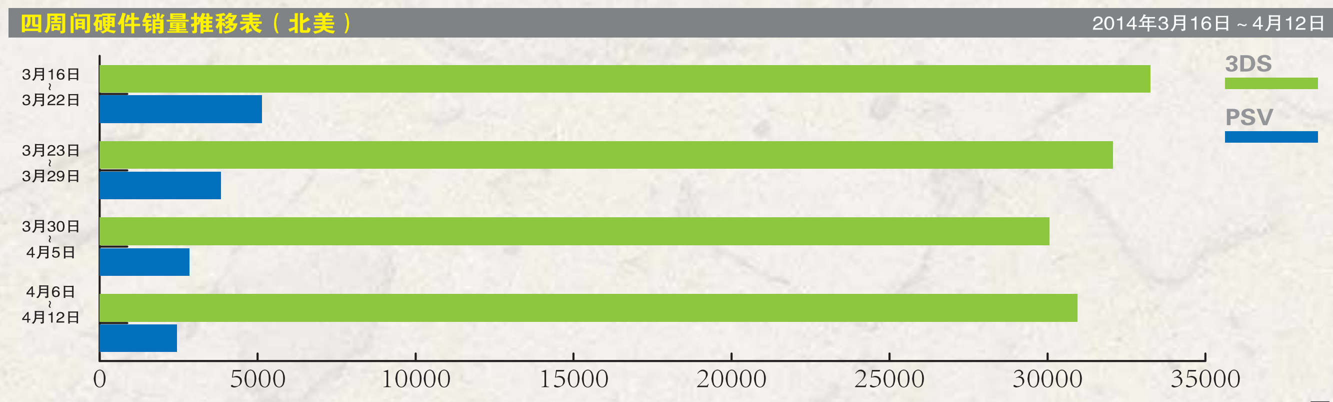
第2名 本周销量 1万2195套 累计销量 12万9276套

硬件销量（北美） 2014年4月6日～4月12日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	3万951台	54万8753台
PSV	2441台	8万311台

3DS累计销量 1224万2260台

PSV累计销量 174万5894台





栏目主持
虫无兮

写下这段话的时候，正是虫某病得七荤八素的时候。一场没有任何征兆的高烧将虫某彻底击倒，而且根本也搞不清病灶在哪里，只能嗑退烧药。大热天里盖着两床被子依然瑟瑟发抖，这也是好几年没有经历过的事情了。无论如何，孤身在外，学会健康管理，是对自己负责，也是对家里人负责——致所有离家或即将离家的读者。



高木谦一郎

"《闪乱神乐》系列"制作人

《现在是性感游戏的时代吗？》近几年的游戏里对于情色要素的宣传大大增加了——实际上并没有这回事，过去也是一样的。请参考这本20年前的《Fami通》。

4月19日



或许是"《闪乱神乐》系列"一直打擦边球让高木P也有了一定的压力，不管怎么说，走自己的路，让别人忍乳负重吧！



石井次郎

《428》监制，《时间旅人》制作人

在新宿发现了一名危险男子。

4月19日



不得不说有些时候穿衣服还真的是要看脸的……

山本正美



SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

最下面的一行小字虽然是点睛之笔，但是也让人有一种对牛弹琴的感觉——就像对着准时上班的人斥责道“可不要迟到啊”一样。



◀广告内容：一边走一边看手机是很危险的。小字内容：不过当事人应该看不到这则广告吧。）

4月16日

确实一边走路一边看手机的人不仅自己不安全，走在路上也十分碍事。不过这种宣传广告不直接打到手机屏幕上的话估计还真没什么用……

松山洋



CyberConnect 2总裁



今天从早上开始就是专访。在酒店的会客室进行一对一的专访。要上咯！加油咯！今天也要扯上一堆咯！

4月16日

现在完全是以看逗比的心态来审视松山了。话说海外出差不可能带着化妆师吧？这脸上的妆，莫不是松山自己画的？

小林裕幸



Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《生化危机6》等作品监督



昨天姗姗来迟的午餐是意粉o(_ _)o。

4月19日

肚子饿了啊(ToT)/~~~。

昨天夜里吃了鸭汤荞麦面(^O^)/。

4月19日



许久没有上小林吃货的图，依然是如此地丧心病狂，除了面还是面。这让同样钟爱面食的我怎么管得住肚里的馋虫。

神谷英树



白金工作室游戏制作人，代表作为《鬼泣》《生化危机2》《猎天使魔女》

以前有这种东西吗？完全没有印象呢……

4月20日



快给我滚开。

4月20日

过关时的这个动作……究竟是在干什么？

4月20日

《挖金块》，想必勾起了不少玩家的童年回忆。虫某也想起了那段挖坑不填坑，然后不慎掉入最后被坑慢慢吞噬的时光——真应该让时下的写手们再去玩玩。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



本辑评分的5款游戏，最高分的获得者是《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》，看来即便面对审美疲劳的挑战，以及机体周围遮挡不住的“狗牙”，热力十足的钢之魂还是让它既叫好又叫座。另外一款值得关注的是《自然法则》，虽然代表其综合素质的总分并不高，但多名接触本作的玩家在玩懂以后都沉迷不已，算是小编开小灶地特别推荐吧。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

自然法则

■NAtURAL DOCtRINE■卡带■角川Games■S・RPG
■战略角色扮演■2014年3月3日■1～2人■对应交叉存档/PSV TV

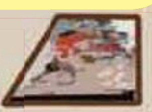


PSV

一款风格古朴的原创战棋游戏，玩家要熟练利用地形和角色之间的连携攻略中世纪幻想风格的关卡。追寻梦想的旅途上，一出出未知的挑战和惨剧逐渐发生。

总分 22

项目	评价
剧情	★★☆☆☆
系统	★★★★☆
难度	★★★★★



胧月 游戏自身非常好玩，核心系统比较晦涩，教学又不怎么细致，导致中前期时不太容易掌握。战斗难度非常高，任何一次不留神都可能会在即将全歼敌人前被翻盘。一旦熟练掌握连携后，则有着破解棋类游戏残局的紧张刺激。剧情、养成、装备、技能均非常简朴，职业平衡性有待加强。敌我双方互相秒杀，阵亡任何一名角色都会GAME OVER，屡败屡战的尝试过程容易使玩家产生两极分化的印象分。战斗节奏拖沓、关卡中无法存档都是无可规避的弱点，但熟练连携系统后挑战HARD模式亦有成就感。 **8**

苍穹 枪手的能力过于抢眼，令武器更换系统意义不大。较高的难度虽然颇受诟病，但相比剧情和装备系统上的槽点、永远连不上线的网战，倒反而是最大的良心。 **7**

乌冬 总感觉存档的计时系统有问题，攻略小编实测下来通关一遍竟用了110小时，另一个纯玩的还没通关也花了70小时，除非真是这游戏有趣到令人感觉不到时间流动，要不就是幻觉…… **7**

第3次超级机器人大战Z 时狱篇

■第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇■卡带■BNGI■S・RPG
■战略角色扮演■2014年4月10日■1人■对应交叉存档/PSV TV



PSV

热血推荐

《机战Z》的最终章，由两部构成，本作是其中的第一部。游戏的故事紧接前作，解决了《再世篇》世界的危机后ZEUTH成员通过次元洞回到了自己的世界，但殊不知等待着他们的却是新的战斗……

总分 25

项目	评价
画面	★★★★★
关卡数	★★★★☆
系统	★★★★☆



乌冬 本作为PS3和PSV双平台，开始由于容量上的关系，PSV只有数字版，后来厂商又决定将画质压缩后发售实体版，所以PSV版在画面上比起PS3版有所不及。最明显的就是战斗画面中人物头像和对话框所在那一栏像素不足，比起上方的主画面来说要模糊不少，所以战斗动画给人的感觉就像是上方在看BD画质，下方在看DVD画质，有点不协调，不过即使是这样，本作的画面水准在掌机《机战》中依然是数一数二的。系统方面综合了前两作的优点，并加入了双机小队和战术连携系统，战略性更上一层。 **8**

白菜 新增的战术连携是继SR点后又一个需要玩家动脑的地方，虽然间接提升了游戏难度，但由于可以得到攻击力和资金等方面的加成，所以也让不少玩家对保持高连携乐此不疲。 **9**

阿鲁 系统方面有了明显变化，不过开场SP减半着实让人有些不习惯，战术连续更是让有强迫症的人各种纠结。游戏进程整体偏慢，前期就会出现需要打很久的关卡。 **8**

魔都红色幽击队

■魔都红色幽击队■卡带■Arc System Works■RPG
■角色扮演■2014年4月10日■1人■对应PSV TV



PSV

神秘的转校生，可以看见幽灵的傲娇少女，偶然碰见的女记者，坐着轮椅的同班同学，因为一只红衣恶灵而走到了一起。身为除灵集团“夕隙社”的成员，他们在日本的魔都——东京，为了驱逐恶灵而奔走着。

总分 20

项目	评价
画面	★★★★★
剧情	★★★☆☆
耐玩度	★★★★☆



虫无兮 对于没有接触过系列作品的玩家来说，本作也完全没有门槛，指导也很亲切，十分容易上手。“五感入力系统”给予了玩家极高的自由度，而角色面对玩家的各色行动也会出现多种反应，十分具有娱乐性。战斗系统比较难上手，而辅助战斗的陷阱价格又普遍偏高，玩家初期会有个被耍得团团转或是连续赤字的适应期。由原班人马打造的画面和音乐十分带感，不过有偷工减料之嫌，每一个角色基本上就只有一个特写动画，而且会被反复利用。游戏的剧情是个败笔，深度不够，转折生硬，新展开正令人期待之时便草草收场。埋下的伏笔也不明显，给人一种错愕感。 **7**

半夏 游戏整体运行很流畅，读盘也很快，不过在某些特效过多的战斗中就会卡。游戏的奖杯部分存在Bug，某个奖杯即使满足条件也无法取得，目前尚无对策。 **6**

胧月 战斗系统非常有趣，不过剧情部分太短，有些话数的文字不到十分钟就看完了。Ghost技术用得比较随意，一些跳帧而略显肉麻的耸肩动作真不如静态画来得好。 **7**

蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星

■クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スタ–ズ！■卡带
■BNGI■ACT■动作■2014年4月10日■1人■无对应周边



3DS

由于记载着21部电影的重要胶片穿了一个洞，电影中的角色都跑到了现实世界中。为了将洞补上，需要将这些场景重新拍摄，而担任拍摄任务的导演职责自然就落在了小新身上。

总分 23

项目	评价
画面	★★★☆☆
难度	★★☆☆☆
剧情	★★★★☆

库玛 本作总的来说是一款粉丝向的小游戏合集性质的作品，如果只追求普通通关的话游戏难度并不高，但要达成“最佳镜头（ベストショット）”的话还是略考验玩家的技术。游戏最让人惊艳的一点就是所有角色的全语音收录，这都会让玩家在游戏时产生一种一边观赏剧场版一边控制角色推进游戏的感觉。游戏中更收录了21部剧场版的众多经典场面，相信不少看过剧场版的玩家都会对其中出现的熟悉的角色怀念不已，不过在剧情上取胜并拥有大量日语对白的本作确实会让国内不熟悉日语的玩家们望而却步。 **8**

胧月 原作的知名声优倾情奉献全程语音，又用简约而不简陋的线条展现出众多精彩故事，维持原作贱格风格的同时，电影版的名场面以迷你游戏的形式呈现，令老玩家感动。 **8**

马修 开头剧情一如既往地走原作路线，各剧场版的融合也足以让FANS在游戏中感受到各种熟悉，对话和演出更都带着系列特有的轻松有趣，小游戏配合拍摄主题也都颇具创意。 **7**

名侦探柯南 幻影狂诗曲

■名探偵コナン ファントム狂詩曲■卡带■BNGI■AVG
■文字冒险・推理■2014年4月17日■1人■对应游戏AR卡片



3DS

依旧是由Spike Chunsoft制作，BNGI发行的系列最新作。结合前作的制作经验，完善了系统，承袭了团体破案的风格，并加入了直接对决要素。

总分 21

项目	评价
剧情	★★★★☆
难度	★★★★☆
系统	★★★☆☆



白菜 首先要赞的是，剧本比前作要好。看来是确认前作在系统创新后的口碑不错，所以才加大力度完善了剧本，感染力要出色很多，一些细节上的硬伤也少了很多。系统方面完全继承前作，角色的语音量比起前作也有所增加。而新增的与对手正面展开推理对决的“指令战斗”系统出乎意料地有趣，有些类似于《逆转检察官2》的逻辑棋盘，在限定的LP内不断与对手进行攻防，依靠同伴的提示、真实卡片的证据来追逼对手。不过遗憾的是，“侦探时间”的优化做得不到位，经常会遇到磕磕绊绊的掉帧情况。不过总的来说比前作表现更为优秀。 **7**

库玛 柯南与平次的正面对决，加上基德与小哀一起登场，对于柯南FANS来说不亚于剧场版级的吸引力。时间图系统一如既往地好评，穿插于各个时间段的多视点解谜很有趣。 **7**

阿鲁 整体上保持了前作的基调，故事剧情展开更加紧张刺激。人气角色世良真纯初次登场也是一大卖点。不过剧情中会出现前作相关部分，没玩过前作的玩家恐怕在理解上会有障碍。 **7**





黄金眼评分 24分 热血推荐 文 库玛

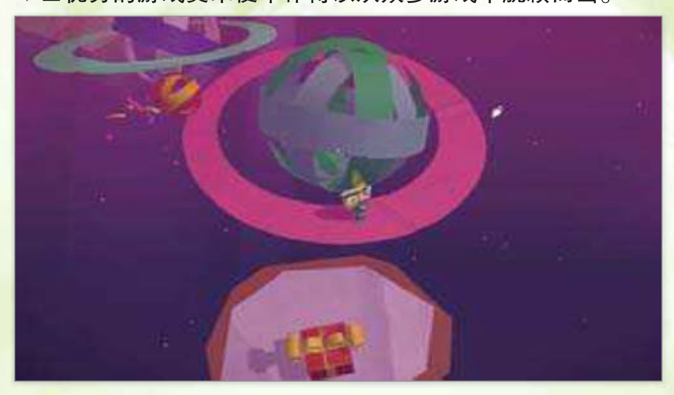
PSV	动作	ACT
撕纸大冒险		
Tearaway		
SCEJA	港版	2013年11月22日
1人	268港币	无对应周边
游戏时间：25小时以上		

继《小小大星球》的粘土风格后，擅长将手工艺与游戏创意相结合的Media Molecule此次为广大玩家带来了以“纸艺”为主题的《撕纸大冒险》。游戏内容十分简单，就是让玩家通过自己的各种“天生神力”协助小邮差完成传递信息的冒险旅程。整款游戏都极其轻松治愈，玩家也会在完美的童话氛围和创意无限的互动中体验重归童年的美好。

色彩斑斓的冒险画卷



▼▲优秀的游戏美术使本作得以从众多游戏中脱颖而出。



游戏中的每一处景物和每一个生物均是由纸片组成，但第一次进入游戏的玩家们恐怕都会惊叹这个纸片世界所洋溢的勃然生机。画面色彩丰富，角色的造型也萌感十足，并且许多动态的细节也会让人感到制作团队的用心。比如玩家们仔细观察的话会发现当小邮差行走在草地上时，原本闭合的花会一朵朵地竞相绽开，当小邮差路过后它们又会再度合上等，不禁让人感到这个纸制世界的灵性。

玩家不需要扮演具体实施行动的角色，反而是以上帝的姿态帮助小邮差一步一步来到自己所在的世界。这样的设定也让游戏和现实之间原本清晰的界限变得暧昧，另玩家极易融入本作的独特氛围中，整个游戏也算是属于玩家本人的一次大冒险。

PSV机能的完美运用





▲对PSV各项功能的活用是本作的一大亮点。

作为Media Molecule为PSV平台开发的一款专属游戏，PSV的前后触摸屏、陀螺仪、麦克风和摄像头功能都得到了运用。比如敲打背触板的话玩家的手指可以直接进入到游戏世界中为小邮差触发前行道路上的机关，或帮助小邮差清理场景中出现的大批碎纸怪；用手指在屏幕上划动的话可以打开场景中的礼物；晃动PSV可使这个纸制世界翻天覆地；对着麦克风录入声音可让自己的“咆哮”响彻在游戏世界震慑敌人；在游戏后期的“旅人”关卡中玩家还需要运用PSV的重力感应功能，倾斜PSV使两个小邮差同时前进并抵达关卡终点；而摄像头除了实时传递玩家的上帝形象外，还可以拍摄现实中的各种花样纹理，为游戏世界中的角色们改头换面。因此，本作既诠释了如何将PSV的功能运用得淋漓尽致，又让游戏本身的玩法变得丰富多彩，创意十足。

丰富的收集要素



▲只有收集完关卡要求的各项要素才能算作百分之百通关。

在游戏中除了动作解谜外，玩家还需要尽可能地收集五彩碎纸、礼物和纸艺，并打败要求数量的碎纸怪才能算完全通关。这些收集要素都隐藏在游戏的各个场景里，需要玩家在游戏过程中仔细寻找。并且收集某些要素还能在游戏中发挥实际用途，比如五彩碎纸可以用来解锁装饰部件和拍照用的镜头以及滤镜，为场景中的白色物体拍照可以获得纸艺的模板等。这都让小邮差的冒险之路不再只是一味地跨越机关障碍，埋头前行，而是增添了几分寻宝探秘的乐趣。

回归童真的手工乐趣



▲玩家可在游戏中发挥自己的创意，让小邮差进行各种各样的大变身。

随着游戏进程的推进，玩家可以在游戏中使用收集到的五彩碎纸来解锁装饰部件，并使用这些装饰部件为小邮差以及其他游戏角色自定义外表形态，这也十分考验玩家的创意和娱乐精神。并且与一些NPC对话后也可在游戏中直接进行手工制作，玩家可以运用自己的想象力将游戏世界中的物品按照自己的意愿进行改变。比如进入绞架山峰场景后，NPC会让玩家制作雪花，当玩家自定义完成后原本漫天飞舞的白色雪花都会变成玩家定义的雪花，就犹如玩家自己真的是这个游戏世界的造物主般。为场景中的白色物体拍照解锁纸艺后，玩家可以将其打印出来进行制作，纸艺的版本也有彩色和白色两种版本，制作完白色的版本后玩家还可以直接用彩笔在上面绘制自己喜欢的花纹。因此本作不仅将纸艺手工的乐趣展现得淋漓尽致，也将虚拟世界的乐趣真正延展至了游戏之外。这也是最让小编惊喜的一点，毕竟不少人应该都有小时候坐在桌旁制作纸艺手工的美好回忆吧。



▲制作完成的纸艺也是绝佳的装饰品。

意犹未尽的遗憾

说了本作的这么多优点，但相信玩到最后的玩家应该都会对游戏产生一种意犹未尽之感。毕竟在游戏出色的创意和视觉效果下如此简短的流程以及较低的难度都使得本作在游戏体验上显得不够深入。如果能增添一些隐藏关卡，或给关卡追加不同的难度模式的话，想必本作就能成为“好玩且耐玩”的典范之作。不过也正因为本作在内在上的美中不足，玩家们可以在游戏过程中十分轻松地达成白金。因此对于在繁忙的工作学习之余，想用游戏来放松一下身心的玩家来说本作就再适合不过了。





黄金眼评分 27分 黄金珍藏 文 苍穹

3DS	角色扮演	RPG
重装机兵 4 月光歌姬		
メタルマックス４ ～月光のディ－ヴァ～		
角川Games	日版	2013年11月7日
1人	6980日元	无对应周边
游戏时间：200小时以上		

从GBA平台的《2改》开始，“《重装机兵》系列”就与任系掌机平台紧密联系在了一起，到2013年恰好是10个年头。距离3代的浴火重生已过去3年，很庆幸这一次续作并没有让喜欢本系列的玩家等上太久，登陆次世代掌机3DS的《月光歌姬》凭借全3D化从外表上给人焕然一新之感，而骨子里仍是玩家们所熟悉的那个“战车、人类与狗的RPG”。

3D化的重大意义

相比《FF》、《DQ》这些几乎是同一时代的老牌RPG，《MM》的3D化之路可谓异常坎坷。DC版《荒野之眼》的公布曾让玩家们满怀期望，然而却由于种种原因取消开发、中道夭折。在系列最低谷的时期，易名为《Metal Saga》的《沙尘之锁》大胆尝试3D化，其带来的重大变革也令玩家们看到了一丝曙光。终于，步履蹒跚的《Metal Max》在系列的第22年终于迎来了真正意义上的首次3D化。其实NDS时代的《钢之季节》就已经做到了战车建模的3D化，不过只能在查看状态时观赏，到了战斗中战车仍然是2D图片，包括后来的《MM3》、《MM2R》也都同样如此。对战车的DIY一直是系列的一大魅力，更换零件、改造装备以及后来加入的涂装系统，都令玩家们乐此不疲。而3D化后，玩家亲手打造的战车终于能够以完整的姿态出现在地图上和战斗中。无论是各炮孔装备的调整，还是涂装上的变化都能100%地呈现。本作还引入了更为灵活的战斗视角，玩家不但能在预设的视角中自由切换，甚至可以打开战场照相机进行缩放、拍照。而在怪物图鉴中，同样可以从各个角度细细观看敌人的动态建模——这些都是3D化所带来的好处。



▲Red Wolf战车各部分的细节构造在3D建模上尽皆呈现。

“声动”的演出效果

本作也是系列首次采用过场动画并引入角色配音的一作，语音量非常庞大，这两方面的投入足以让人看到制作方力求突破的诚意和决心。虽然一直以高自由度著称，但“《MM》系列”已越发注重对角色形象的刻画，而本作的人物在“声音”和“动画”两方面的辅助下性格更加鲜明。本是机器人、却如同姐姐一般对主人公照顾得无微不至的莎夏；不愿被身世束缚、追求自由的“月光歌姬”兹琪娅；被末世的狂气激发出疯狂野心的贝鲁曼……无论敌我、善恶，本作中能给人留下深刻印象的角色

数量绝对是系列之最。不单如此，“50年后的兄妹相认”、“莎夏机能停止”等动画片段同样能深深地印在玩家们的记忆中。只不过在生动的人物形象下，主线剧情显得有些高开低走，原本“沉睡五十年的主人公”和“大破坏后荒废的世界”相结合的背景设定曾让笔者满怀期望，但游戏剧情进入中盘后就陷入了俗套，末世下的人心险恶、不同立场的矛盾冲突都没能很好地展现。但值得称赞的是本作的节奏控制有向初代致敬的意味，从恶党四人组一战过后，玩家直到四塔门前都可以畅通无阻，颇有初代的巨型炮之战过后一路冲到地狱门的爽快感。



▲开篇动画所埋下的伏笔，直到游戏终盘才真相大白。

系统的细节之变

《MM》在系统方面的进化一直秉承着“稳中求变”，既不会有太过激的修改令玩家们产生抵触情绪，同时又引入一些元素来保持新鲜感，这也算是比较稳妥的发展方针。《MM2R》由于是沿用3代的引擎，故在系统方面的调整不多，此次4代的系统变化则引起了玩家的广泛讨论。首先取消了《2R》的“副职业”设定，引入技能替换和强化系统，允许玩家将一些鸡肋特技替换成与角色定位更加契合的技能并予以强化，大大提升了角色培养的自由性和针对性；其次，取自《沙锁》的“射程”概念也丰富了敌人的特性，面对位于地底、高空甚至超远程的目标，玩家需要选择恰当的武器方能命中，相信这一设定在续作中会继续加强和完善；再者，战车改造首次出现“六炮孔”，与以往的“双引擎”和“双C装置”不能共存，C装置附带复数特性也进一步提升了改造的丰富度，让玩家能在追求最强战车的道路上走出自己的风格；最后，从初代就有的特殊弹系统被取消算是本作争议最大的变化，严格来说算不上取消，只是将水泥弹、彻甲弹等特殊效果的炮弹融入到各种战车兵器中，虽然丰富了兵器的特性，却也限制了使用上的自由度，远远不如以往能随意搭配种类、数量的特殊弹实用——对于系列老玩家而言，这也是不太容易接受的一个改动。

宣传营销的策略之失

本作的销量并没有达到正统续作所应有的高度，不禁让喜爱此系列的玩家有些许担忧，实际上主要原因不在游戏品质，而在于官方的宣传和营销战略失策。在本作公布伊始，既无美感又缺乏特色的首批人设风格设引来了玩家们的纷纷吐槽（另一个讨论热点是莎夏的机车形态）。官方很快意识到了问题的严重性，在后续的报道中可以看到人物立绘经过了重新渲染上色，明显比初版美观很多，但官方却并没有对此大力宣传，令其成为后来销量不佳第一个隐忧。第二个失策在于“DLC海”，时下部分游戏厂商利用DLC榨取额外价值的手段已经到了令人发指的地步，大多数玩家也是“闻DLC而色变”。《MM4》偏偏却知难而上，在游戏尚未发售时就已公布了大量的DLC，种类涵盖角色、服装、通缉怪物、战车、装备道具等等，引来了一片哗然。其实利用DLC战略取得成功的游戏并非没有先例，同平台的《火焰之纹章 觉醒》就是一个绝佳的例子，但任天堂更多了一些老道和圆滑。先用限时免费、捆绑折扣等方式让玩家尝到甜头，然后再逐步推出DLC，一旦听到负面声音过大，就立刻调整第二弹DLC“通往神军师之道”的整体价格，最终取得游戏销量和DLC的双重盈利。其实平心而论，《MM4》的角色、战车和通缉怪物类DLC旨在满足系列老玩家的夙愿，并不影响游戏体验，只不过偏高的价格和海量的数目最终导致不少持币观望的玩家望而却步。



▲诺亚也通过DLC的形式登场，笔者对本作DLC惟一的遗憾是没有红狼。

在本作官网的特别栏目“田内博士的新MM通信”中，关于《重装机兵》的未来有这样一段话——“很遗憾本作的销量并没能达到开发团队的预期，我们深切地感到如果续作再不能拓展新玩家的话，系列就将没有未来。我们将根据收集到的反馈意见对4代进行检讨、审视，并酝酿续作的构想。哪怕要等上3年、5年甚至是17年，也请坚信《重装机兵》的开发团队。”而作为喜欢这一系列的玩家，除了相信和期盼外，还需要一份支持。



栏目主持：纸鸢

不知不觉间，2014年就过去一小半了，回顾这过去的4个多月时间，便携领域的突破性新闻屈指可数，似乎只有秋季的全新iPhone值得人们期待，除此之外的便携类科技产品真的很难触动人们的心弦。不过在苹果的发布会之前，还有一场值得全世界期待的运动——世界杯即将在这个夏天开幕，本次的“情报室”就非常应景地收录了相关的新闻。

情报室

阿迪达斯为巴西世界杯发布全新智能足球



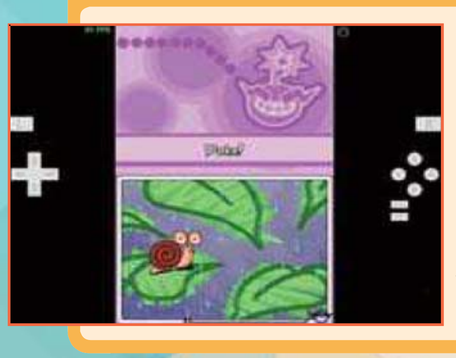


眼看2014巴西世界杯就要来临，作为世界杯老牌赞助商的阿迪达斯发布了一款可以让观众“变身”参与赛事的足球，用全新的方式观看足球比赛。

阿迪达斯在这个取名为Brazucam的足球里安装了六个GoPro HD摄像头，因此它能够360度全方位捕捉足球场上的镜头，仅仅这一点就可以让它和过去的所有足球截然不同。除此之外，该足球也没有失去原本该有的元素，多彩的外观灵感来源于巴西的许愿腕带，球体表面由6片材质一体组成，可以更好地贴合运动员的射门和传球动作。

Brazucam在接下来的日子里将前往英国、德国、日本、墨西哥、俄罗斯、西班牙等国展览。上届南非世界杯上，比赛用球还被人更多地在外观方面吐槽，没想到这次的足球已经开始向“智能”发展了，不知道该球在给观众带来奇妙影像的同时，能不能也提升比赛的精彩程度呢?

NDS4iOS游戏模拟器现可通过官网下载



NDS4iOS是一款可同时支持非越狱及越狱iOS设备运行NDS游戏的模拟器，现在所有iOS设备用户都可以通过其官网或Cydia下载该软件。该模拟器支持iOS 5.1.1以及以上版本，不仅可以使用虚拟按键游戏，还同时支持Dropbox随身盘以及iOS 7手柄，使用者还可以对控制风格和手势进行设置。虽然如iMAME在内的许多模拟器都曾经偷偷进入过App Store，但结果通常都是被苹果公司迅速撤下。不过本次直接通过网站下载的模拟器并未受到限制，

感兴趣的读者可以直接使用iOS设备的浏览器访问http://nds4ios.angelxwind.net/i/?page/downloads进行下载。





Fantastical 2 for iPad

iOS	
类型：效率	厂商：Flexbits
价格：免费	版本：中文版



“Fantastical”最早成名于MAC，于2012年登陆iPhone平台，在去年10月完成了从iOS 6的到iOS 7的适配进化，并且成为iPhone上较有竞争力的日历应用。今年4月，开发商终于推出了这款专门为iPad制作的Fantastical 2 for iPad。许多iPhone应用在为iPad优化后都不会让用户感觉陌生，而这款应用基本上也做到了这点，虽然iPad的屏幕尺寸和比例都与iPhone截然不同，但是所有iPhone版的用户任谁都可以一眼认出这款应用，毫无障碍地实现从iPhone到iPad的迁移。

Fantastical功能全面，操作简单高效，交互动画细节用心又有爱，完全可以替换iOS自带的简陋日历和提醒事项应用。应用设置中还有更多细节选项，这里就不一一赘述了。

iPad版主界面被分成4个部分：顶部的工具栏、标志性的可以左右滑动的日历钟（DayTicker）、左侧的任务列表、右侧的月历。无论iPad横竖握持，主界面都由这四部分构成，只有显示内容多少的差别。iPad版在完美继承iPhone版漂亮、简洁、优雅、高效的优点的基础上，充分利用了iPad更大的屏幕空间，让这个iPad应用区别于其他的iPhone移植iPad应用，不止是更大，而且更好。







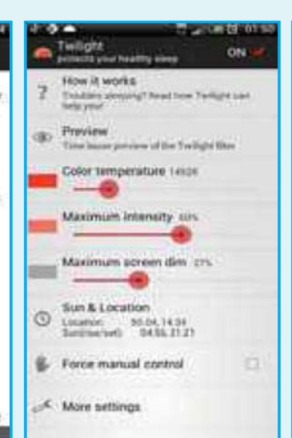
Twilight

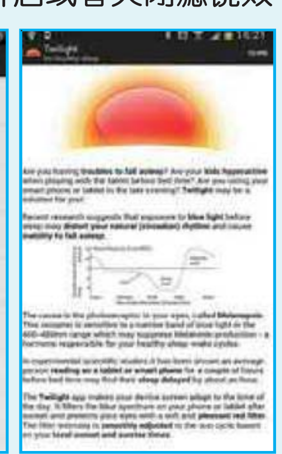
Android	
类型：健康	厂商：Urbadroid
价格：免费	版本：中文版

当我们还是小孩子的时候，一个便携的电子产品绝对算得上少见的奢侈品，这一点掌机玩家想必都是深有同感。到了今天，便携设备普及到了近乎人手一个的时候，问题却出现了，人们的睡眠质量与日俱减。科学研究表明，睡前暴露在蓝色光线（手机、平板电脑等设备）下会扰乱人的自然节律，抑制褪黑素的分泌，导致睡眠延缓。而这款Twilight通过过滤手机和平板电脑屏幕的蓝色光线，从而缓解睡眠延缓现象，同时还能保证电子设备的正常使用，让用户在健康与娱乐之间找到一个平衡点。

Twilight安装后无需复杂地设置，在Android的通知栏里就可以随时开启或者关闭滤镜效果。除了默认效果，用户也可以自己调整屏幕的色温、滤镜强度，非常适合睡前阅读的时候开启。惟一需要担心的是，因为要长期在后台开启，所以无法保证和所有应用都可以兼容，偶尔会出现失灵的状况也就不足为奇了，但是对于追求健康生活的现代人来说，这还是一款非常值得使用和期待后续发展的优秀应用。







注：本栏目介绍的游戏均已配信。

Android/iOS

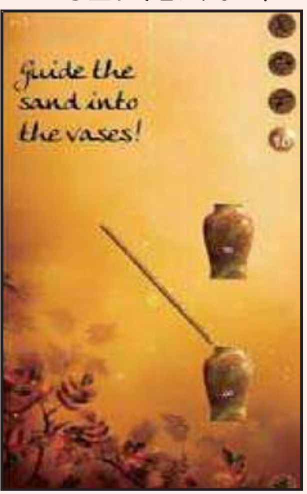
禅境流沙

Zen Sand

■ Lander Hero ■ 英文 ■ PUZ ■ 限时免费

由高难度物理游戏厂商Lander Hero带来的这款《禅境流沙》，虽然标榜为“最放松身心的逻辑和益智类”游戏，但是难度却一点儿都不容小觑。

游戏的玩法算不上太新奇，屏幕上方会有沙粒缓缓落下，玩家需要在屏幕上画线以正确角度摆放竹竿，从而引导流沙进入目标罐子中。玩法就是这么简单，但是设计却暗藏了不少引人之处，精美的游戏界面就是其最吸引人眼球的地方。以四季划分的章节，从清爽的秋味到盎然的春意，从静谧的冬韵到炎热的盛夏，伴随每一个关卡结束而被解锁的优美禅句，使得游戏增添了浓重的古典意味。中国风的元素在游戏中随处可见——喜庆的灯笼、判定用的八卦、典雅的瓷器……加上舒缓动人的背景音乐，让人不由得想要好好把玩一番。







总的来说，虽然游戏关卡不多（只有64个），但是都具备一定难度，再加上精美的设计，还是让本作成为一款非常值得尝试的作品。

iOS

宇宙方块

Space Qube

■ PlayGround ■ 繁体中文 ■ STG ■ 18元

本作是一款飞船类射击游戏，虚化的背景加上乐高风格的道具，形成了本作的主要特色。可以自行设计飞船是这款作品的一个亮点。游戏采用横屏视角控制飞船，玩家可以选择陀螺仪操作或者触控操作两种方式进行游戏。飞船需要左右移动来射中目标以及道具，同时还需要躲避障碍，途中则要注意收集小方块作为游戏币和制造飞船的材料。



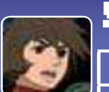
游戏默认提供三种属性不同的飞船，每艘飞船的速度和装甲都有所不同，而且随着游戏的深入玩家可以收集到更多飞船碎片，集齐不同的碎片可以解锁更多飞船。和大多数STG一样，在每个关卡的最后会有BOSS级飞船，击毁后可以通关，而玩家的飞船本身也有血量，耗尽后游戏结束。

游戏的另一个重头戏就是自行制作飞船，制作的过程其实很简单，和玩乐高积木是一样的感觉。制作过程真实详尽，每一个方块的安装都要亲自完成，之后再驾驶这艘亲自制作的飞船游玩，成就感和乐趣都会大幅提升。





Android/iOS



宇宙战舰大和号2199 宇宙守护者

宇宙战舰ヤマト2199 Cosmo Guardian

■ BNGI ■ 日版 ■ AVG+RPG ■ 本体免费

本作是一款以动画《宇宙战舰大和号2199》为主题的手游，基本游戏免费，道具收费。在游戏中玩家化身为地球军的士官候补生挑战各种各样的任务，任务都是源于原作故事，玩家在游戏的同时也回味了原作的内容。和原作一样，游戏中激烈的宇宙战也是一大看点，在任务中会遭遇敌舰继而发生战斗，战斗过程相当简单，玩家只需点击武装或撤退等选项就能让战斗推进，战斗画面使用的是原作的动画，魄力十足。游戏还支持自定义功能，玩家可以对机组人员进行自由编成，另外通过使用武装卡片，也可以改造战舰的武装配置，打造出具有自己个性的大和号。



游戏目前接受事前登录，登录特典是“SR 森雪”卡片，获得后能让游戏序盘变得轻松，有兴趣的玩家不妨访问http://wpp.jp/yamato_jizen/进行事前登录吧。







弹弓勇士

SLINGSHOT BRAVES

■ Colopl ■ 日版 ■ A · RPG ■ 本体免费

这是一款爽快感拔群的动作角色扮演游戏，利用智能手机触摸屏的拉扯功能来操作角色，踏上寻找传说武器“弹弓”的冒险之旅。瞄准敌人后，将己方角色弹射出去完成击破，只需一根手指就可实现所有操作。玩家们可以在线协力对抗强敌，收集200种以上的武器与防具并予以强化、进化，可玩要素极为丰富。

主人公被设定为开拓者街道上兰德瓦公会的一员，战斗时，玩家需要长按主人公，像拉弓般地向后拖拽，然后松开手指将其弹射出去。主人公接触到敌人或墙壁后会发生反弹，若在反弹途中再次命中敌人则能形成连锁，连锁数越大，造成的伤害值便越可观。本作目前在Android平台的平均分已高达4.2，3D战斗画面临场感十足，能任意选择横拿或纵拿的持机方式也是其特色。





▲设定好初始方向与力度，以完美的连击全灭屏幕上的敌人。



▲每一件装备都能在3D建模的角色身上以不同形态展现，并可进一步改造。



iOS



大叔蛋 春意正浓

おっさんたまご ちょっとだけよ〜春〜

■ Comcept ■ 日版 ■ ETC ■ 本体免费

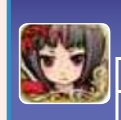
茶叶蛋的话题最近在国内闹得沸沸扬扬，而这次要介绍的这款作品虽然还没达到茶叶蛋那么高的关注度，但也有足够吸引玩家眼球的资本。本作是下载量高达120万次的《大叔蛋》的续作，游戏中玩家要面对的是长着一张张大叔脸的鸡蛋，只需经过煮蛋、剥壳的简单过程就能收集到大叔蛋。游戏为玩家准备了种类丰富的大叔蛋，随着收集的大叔蛋数量的增加，还可以获得不同的锅作为奖励，使用新锅又可以做出全新的大叔蛋，想要收集所有的大叔，那就努力煮蛋吧！

这次的作品以春天为主题，整个游戏都充满了浪漫的气息，因此游戏中的锅、壁纸和换装道具等都以粉色为主，当然还有各种款式的大叔任君挑选。游戏采用本体免费、部分道具收费的形式，游戏中还提供了各种盐，有着加快煮蛋速度、防止大叔蛋腐烂等作用。另外，如果在1分钟以内捞起煮鸡蛋，还可能获得价值更高的“半熟蛋”，这也是本作的新增要素。





iOS



式姬之庭

式姫の庭

■ Appirits ■ 日版 ■ SLG ■ 本体免费

《式姬之庭》原是PC平台的一款页游，已于3月底正式登陆iOS。游戏的背景设在日本战国时代，玩家可以自由作成庭院，用于培育“式姬”从而讨伐在各地肆虐的怪物。



本作融合了箱庭建设和模拟育成两大玩法。“式姬”即可爱的女性式神，在游戏中以卡片的形式出现，可自由分配作为“练习用”或“讨伐用”。“练习用”的式姬能与其他玩家展开对战，胜者可获得金钱，并通过“舶来召唤”换来强力的式姬；“讨伐用”的式姬则要真刀真枪地与怪物们一较高下，通过不断地战斗积累经验值。在箱庭部分，玩家可以于庭院中任意摆放各种设施或道具，回复或强化式姬，增进与她们之间的情感，并且还能通过种田收获道具甚至武器。此外，玩家之间还可以结成同盟，共同挑战来自地狱的强大怪物。

▲箱庭界面下可以看到式姬们的一举一动。



▲通过装备不同颜色的勾玉对式姬进行强化。



▲由5名式姬组成的战斗队伍，卡片有攻击属性的克制关系。



Android/iOS/Windows Phone



美国队长 冬日战士

キャプテン・アメリカ：ウィンター・ソルジャー

■ Gameloft ■ 日版 ■ ACT ■ 300日元

为给近日上映的同名人气电影造势，Gameloft在三大移动平台发布了这款官方手机游戏。本作不仅是战斗游戏，更集合了丰富的策略要素，让玩家们尽享在与众不同的超级英雄世界中的冒险乐趣。

游戏讲述了美国队长带领神盾突击队阻止邪恶犯罪组织制造的一系列全球大规模袭击的故事。在游戏中玩家不仅要经营能培养出强力特工的战斗部队，还要在前线给予队伍正确的指示以此推进战斗的进行。在危急关头美国队长还可以寻求黑寡妇与鹰眼的帮助，逆转危机四伏的战局，游戏中更是会出现多名经典的反派角色与美国队长周旋。游戏的主要战斗方式是使用虚拟摇杆和动作按键来控制美国队长，其身后的特工则会对敌人进行自动射击。除此之外，本作更有武器强化和习得新战斗技能的设定，玩家也可通过对战模式与其他玩家一决高下。





iOS



街骰

街コロ

■ KOA Games ■ 日版 ■ TAB ■ 本体免费



《街骰》是一款根据同名桌游所改编的游戏，结合了“城市建设”和“骰子战斗”两种要素，十分重视战略又很考验玩家的运气。游戏本身免费，不过有课金要素。虽然看上去很像《大富翁》，不过实际内容则完全不同。

游戏以城市建设为中心，同时也存在着来捣乱的角色，需要和他们进行骰子战斗。骰子战斗中玩家会持有标示着数字的“事业卡”，当骰子的点数和事业卡上的数字相同时，玩家就可以获得收入。利用收入购买战斗中的“大事业”之后就会胜出，同时随机获得钱或者是建筑物。击败一些与众不同的敌人角色则可以获得风格独特的建筑物。利用钱和设施可以布置自己的城市，游戏中共有150种以上的建筑物，玩家可以打造独一无二的城市。随着城市的逐步扩张，玩家的骰力也会增强，可以击倒更加强大的敌人。







4月的PSV平台上有《自然法则》、《魔都红色幽击队》和《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》等游戏登场。但游戏极高的难度或者发售日到截稿日短暂的写作时间等客观因素让写攻略的胧月、乌冬和虫无兮都有点苦不堪言。话虽如此，表面上看起来他们的心态都极其平和，日常的插科打诨一点都没少，并没有像在下那般会陷入诸如“攻略貌似赶不完，请让我先去死一死”的焦虑感中。究其原因众人一致认为是由于在下平时经历的修罗场太少了，并强烈建议以后多把握机会在赶稿修罗场中磨练一下什么的……仔细考虑了一下后我觉得我还是申请换个工作吧，扫扫地端端茶什么的其实也挺好的。



PS+黄金周特别活动

为了迎接日本的黄金周假期，SCEJA宣布在2014年的4月25日到5月6日期间会针对购入了12个月PS+会员资格的玩家开展特别的让利活动。在此期间玩家只要从PS商店、SEN网上商店购入了“PS+12个月使用权”，或者从实体商店直接购入了PS+会员年卡，并在活动期间输入了兑换码后即刻获得1000

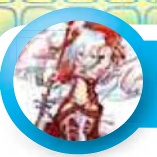


日元的赠券。赠券将于2014年6月以邮件的形式发放给参加活动的玩家。

《机器人笔记 精英版 AR》开放免费配信

从4月17日起玩家可在PS商店中免费下载《机器人笔记 精英版 AR》的APP，此APP是《机器人笔记 精英版》的专用先行体验软件。玩家可以在现实中用此APP拍摄相关指定道具，比如预约特典的插画海报、某品牌的碳酸饮料包装等，然后游戏中的角色就会出现在玩家面前，并且在软件中用Keep键锁定角色后还可与其一同拍摄纪念照片。用此APP拍摄限定版特点的官方设定集（Official Design Works）的角色介绍页面还可以观赏到3D版的角色介绍哦！





免费下载游戏《魔法少女大战》登场！



将日本47个都道府县拟人化的《魔法少女大战》于3月27日与广大玩家见面了。故事发生在日本，名为“污秽”的邪恶力量正在给人民带来越来越多的灾害，主人公天音和同为魔法少女的伙伴们一起踏上旅程，走遍全国以消灭污秽。游戏主要通过完成任务中有着各种条件限制的对战来推进，完成任务后会入手经验值和道具并与新的魔法少女相遇。本作声优阵容强大，人设包含了日本文化的多样特色元素，蕴含的育成要素也使本作摒弃了单调感，有兴趣的玩家可以考虑一试。



《百万亚瑟王》大更新，PSV版运营一周年



人气手游《扩散性百万亚瑟王》在移植PSV后运营已满一周年，游戏也于4月7日更新至1.07版。此次更新的幅度极大，除了追加第2部剧情外，还有以下几个主要变更点：①追加自动探索机能；②仓库扩充为3个，且可以自由命名；③对人战时可以确认对手的卡组，跳过必杀技演出，并追加战斗回放机能；④选择对战对手时可以确认自己的卡组；⑤在探索时偶遇对人战的对手会触发语音；⑥卡组编辑画面下，按□键可以读取预存的卡组；⑦卡片排序追加“合成便利顺序”。此外，本次更新还追加了两个奖杯（1银1铜），喜爱本作的玩家又可以玩上好一阵子了。



本月PS+免费游戏一览

日服	
游戏译名	游戏原名
亚瑟公主	Princess Arthur
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子様
伊苏 塞尔塞塔的树海	イ–ス セルセタの树海
圣人协奏曲 陨星之献诗	シエルサ–ジュ　失われた星へ捧ぐ诗
暗魂献祭	Soul Sacrifice
战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影
地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 PORTABLE
萌萌大战争 现代版++	萌え萌え大战争 げんだいば–ん++（ぷらすぷらす）
超级猴子球 大玩特玩	ス–パ–モンキ–ボ–ル 特盛あそビ～タ!
港服	
游戏译名	游戏原名
苍翼异闻录 代码：新生	XBLAZE CODE ： EMBRYO（日文版）
地狱边境	LIMBO（中日英韩文版）
雅各布和大脚怪之谜	Jacob Jones and the Bigfoot Mystery（英文版）
忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 PLUS（日英文版）
狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper： Thieves in Time（英文版）
尼特的故事 地下探险	Knytt Underground（英文版）
真・三国无双 Next	真・三国无双 Next（中日英文版）
块魂 变形	块魂ノ・ビ～タ（日文版）
美服	
游戏译名	游戏原名
孤独的幸存者 导演剪辑版	Lone Survivor： The Director's Cut
潜行公司 黑暗中的克隆	Stealth Inc： A Clone in the Dark
孤独的托马斯	Thomas Was Alone
街头霸王 × 铁拳	STREET FIGHTER × TEKKEN
重力异想世界	Gravity Rush
13号小队	Unit 13
反重力赛车2048	WipEout 2048
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
欧服	
游戏译名	游戏原名
迈阿密热线	Hotline Miami
摩托GP 13	MotoGP 13
狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper： Thieves in Time
重力异想世界	Gravity Rush
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss



文 荷叶上的青蛙

PSV	灵魂命运		角色扮演 RPG
	Destiny of Spirits		
	Q Entertainment	日版	2014 年 3 月 20 日
	1 人	免费（道具收费）	无对应周边

前些日子SCE发布了一款PSV平台免费的线上游戏《灵魂命运》（道具收费）。故事舞台是在变得凶暴的混沌之魂影响下，遭到黑暗吞噬的地球。玩家将在命运D的指导下成为魂术师，搜集世界各地的魂体与混沌交战以此来净化地球。从操作上看本作和《百万亚瑟王》（后文简称MA）之类的卡牌游戏差不多，都是不断合成强力魂体打恶魂来保卫世界的在线社交游戏。虽然走的是一般日式社交游戏的老套路，但本作也增加了新的设计思路，拥有了自己的特色。

命运引擎
——命运由天定

“命运”是本作的关键词。正如本作的标题一样，游戏中运用了特别的命运系统。输入了自己的姓名和生辰后，每天一登录游戏都会提示玩家当日的运势和运势对应的攻击属性。运势对应的是大凶、凶、中平、吉和大吉，这会影响到玩家的有缘人人数、战斗时光与暗属性的强弱、打倒混沌之魂出现魂体的个数、以及给予小伙伴支援的连击数等；而攻击属性包括金、木、水、火、土以及光与暗，当日使用运势的对应属性会在攻





击力和速度方面有所提升。玩家也可以点击画面左下的吉凶图标查看具体内容。每天第一次登录时还可以选择一个和你自己契合度高的小伙伴来合体召唤新的魂体，这也是游戏良心的体现之处，因为契合度高的合体还是有很大几率出R甚至SR（本作目前的魂体品质从低到高是C、UC、R和SR）的魂体的。

地域定位&狩魂
——带着掌机去冒险

地域定位系统是本作的特色系统之一。在登录游戏的时候，游戏会获取你所在的位置，也就是说如果网络因为各种原因无法搜索到所在位置是无法进行游戏的。游戏的地图就是整个地球，玩家所要做的就是以自己所在区域为中心与恶魂交战净化区域。

地图中分布着蓝色和透明的方块。蓝色的方块代表你已经净化的区域，也就是说这个区域的BOSS已经被你干掉了，不过即使



BOSS被净化，玩家也可以继续在这个区域刷怪；透明闪烁的方块则是等待被你净化的区域。而地图中有着红圈并弥漫着红黑雾气的区域则表明此处有特别强大的混沌魂体，记得提高了魂体们的等级再来，当然打倒这样的BOSS奖励也是很丰厚的。

无论净化了哪块区域的BOSS，系统都会给予玩家功能奖励。功能奖励包括提高所持魂体数量、好友数量以及可以参战的魂体的最大点数。随着玩家净化区域的范围扩大，玩家所能遭遇的恶魂种类也会根据地域的不同而改变。在地球上站着的小人标记是你好友在世界地区的分布图，闲时转着地球看看小伙伴在全球的分布情况，也会有种成就感。

和地域定位系统有关的另一个功能是狩魂。系统会根据玩家的行走距离而出现新的魂体，狩猎这些魂体就可以得到他们。如果玩家是个四处旅游的背包客说不定还真能搜集到通常情况下难以入手的好东西。因此这个功能也算是体现了SCE希望游戏能够带领玩家们走出自己的房间去环游世界的想法吧。



▲数量庞大的魂体遍布在世界中的欧亚美洲。

战斗系统
——充满一定策略性

在选定了净化目标后，就可以进入战斗前的编排队伍的画面了。第一个格子选定的魂体可以触发其支援技能，每个魂体的支援技能可以点击魂体的介绍里确认。如果有一个可以给自己抱大腿的好友作为第二个支援技能对象的话那是再好不过的。不过需要注意的是未加为好友的小伙伴是无法被触发支援技能的，但这个魂体本身在战斗中还是可以当做战力使用。所以建议玩家们在普通战斗里可以多多借用下强力小伙伴的大腿，并加他们为好友，这样在真正强力的BOSS面前就可以拥有不错的底牌了。

使用小伙伴的魂体要消耗魂体点数，后期随着自己的强力，点数也越来越多，足够在战斗中的使用。和一般卡牌游戏一样，本作也有参战强度的限制，在本作中这个限制的体现就是魂格值。关于每个魂体的魂格值可以在卡片信息里看见，好在小伙伴的魂体是不受限于自己的魂格值的。最好不要一味地追求在队伍中放入强力魂体而导致无法组满3人的情况，毕竟在战斗形式为半即时制的情况下，缺员少将可是对战BOSS的致命伤。



开战的时候魂体脚下转的白色圈就是计时条，魂体速度越快转得越快，转满白圈的时候魂体就可以普通攻击了。魂体前的白色闪烁线指向的敌人表明该魂体的攻击目标。屏幕右下不断积蓄的是魂体技能槽，这个槽是所有魂体共用的，越强大的技能需要积蓄的能量越多。在积蓄到可以发动技能的时候，魂体头顶会闪烁提示。这时点击相应魂体，触摸选择技能再点击目标就可以释放技能了。一般来说在打BOSS战的时候笔者采取的是一一击破的方式，集中攻击一个位置的目标直到这个目标不会刷新新的恶魂后再转向另一个位置的目标，最后集火BOSS，这样就免去了小恶魂的骚扰，离胜利又进了一步。

本作的属性克制关系是：木→土→水→火→金→木，而光和暗则互相克制。在编排队伍时在右边会显示属性相克图供玩家参照，在战斗时则会显示在左下角，非常方便。被克制的目标在被攻击时受到的伤害



会翻倍，在游戏中无论是属性克制还是暴击导致的加倍伤害都会以红色数字表示，而显示蓝色数字时则表明己方魂体的攻击力被减弱。

战斗结束后玩家不仅会得到召唤石和魂体点数的奖励，还有一定几率获得魂体，并且点击大地图上的排行也可以了解自己的世界排名。

联机功能
——和小伙伴们一起愉快地玩耍吧！

本作非常重视玩家间的交流。好友选项里除了向你申请加好友的小伙伴外，还有系统给你匹配的有着不同默契度和运势的小伙伴。因为加好友的小伙伴数量有限，所以要注意定时清理。除了先前所说的借用魂体和支援技能外，小伙伴的魂体还有一定几率在玩家攻击恶魂时造成附加一击，具体来说就是当恶魂身上显示慢慢缩小的红色光圈时，只要在消失前触碰的话就可以攻击BOSS，至于攻击连击数则和小伙伴本身的当日运势有关。除此之外，如果小伙伴征用了玩家手中的魂体，那么在第二天的每日登录奖励后会增加额外好友奖励。





▲平时玩家可以将不太需要的魂体放在交流菜单里的交换上，等待有心的小伙伴与你交换。

抽魂系统
——本着良心抽魂，向着人品进阶

除了通过每日选定一个好友合体进行命运召唤、好友之间相互交换、战斗获胜后爆人品获取以及官方活动赠与这四种方法获得新魂体外，本作中还有一个名为“抽魂”的新魂体获取方式。抽魂分为三种：一种为普通召唤，就是消耗游戏里得到的白色召唤石，每消耗300个召唤石可以抽取一次魂体；第二种是高级召唤，需要消耗在商城用钱买的命运召唤石，使用命运召唤石可以以更高的几率抽到R和SR等级的魂体。而限定版召唤也是要用钱购入命运召唤石来进行抽取的，限定版召唤出的魂体则是根据其他游戏的角色为原型，这对于有搜集癖的玩家来说确实是个大杀器。但是如果你保持纯洁向上的心灵，并且不太追求所谓接近完美的品种搜集，只是使用魂体来进行一般战斗的话，普通召唤已经够用了。由于这作的普通召唤也有极低几率可出SR品质的魂体，连笔者这么万年黑的都有抽到过一次，因此相信





广大玩家也是有机会的。

抽到了魂体还可以进行合成，让魂体进阶到更高的等级，相同属性合成给予的经验越高。目前最好的合成用魂体会特别标注（合成用），这类魂体只有一级但是合成经验丰厚。进行合成时需要消耗蓝色的魂体点数，而本作战斗给的魂体点数已经绝对够用了，即使出现了短缺情况玩家也可以把不需要的魂体卖掉以此换取魂体点数。当一个魂体满级时用另一个相同魂体来进行合成就可以突破一次等级界限。因此如果说抽到一个高级魂体是幸运的话，那同时拥有两个就真的是爆人品了。

团队讨伐任务
——讨伐限定魂

在大地图的右下角会显示团队讨伐任务。这个任务类似于MA的讨伐团讨伐强力怪，在玩家净化区域的时候会突然出现提示玩家去讨伐团队任务魂，团队讨伐任务一般为期一个月，并会在画面左上方配有倒计时提示。打败任务要求的恶魂会获得相当高的报酬。如果一个人无法成功，还可以请求小伙伴支援。但是无论是自己讨伐还是支援别人，都会消耗一点团队点数（团队点数会随着时间流逝回复），并且只有第一发现人会获得召唤石的奖励。要注意的是如果无法在限定时间击败BOSS的话，BOSS就会逃跑。并且讨伐次数越多BOSS也会变得越强，所以还是建议大家互相帮助。值得一提的是团队



讨伐任务和普通地图净化任务中魂体受到的伤害是分开算的，比如在普通净化战斗耗了血甚至濒死的魂体在进入团队讨伐任务后会变为满血状态；反之，魂体在团队讨伐任务中无论受到多少伤害，回到普通净化战斗中则会变回原本的血量。因此在进入团队讨伐任务前玩家不必顾虑己方魂体在普通净化战斗中的体力消耗问题。



▲讨伐一定数量的BOSS后有时会得到额外奖励，具体内容可以在讨伐状况和解说选项中查看。

画面和音效

本作操作简单，UI设计简洁，特别是根据世界各地传说而绘制的魂体也是笔者选择坚持这款游戏的原因之一。游戏中大多数的魂体设定摒弃了充斥市场的卖萌元素（但亚洲的个别魂体有女体化彩蛋），算是萌化审美疲劳中吹来的一股凉爽之风。并且魂体在造型上不仅遵照传说忠实还原，还揉合了多国元素，从这里我们也可以充分体会到设计者的用心之处。

除了多彩的人物设计，本作的BGM也十分多样化。不像大多数卡牌游戏的两三个BGM走到底，本作的音乐充满了丰富多样的民族风情，并且战斗音乐会随着地域的不同发生变化，玩家当日的运势凶吉也会影响到地图的BGM。整体来看贯穿整个游戏的鼓点伴奏将游戏中不同地域风格的曲目很好地统一了起来，这也算是制作组用心的体现吧。

玩后感

《灵魂命运》算是SCE向着社交游戏进行探索的一步。总的来说这是一个休闲小品级的游戏，如果不是完美主义者的话玩起来会很轻松很省钱。但对于国内大多数玩家而言本作的联网速度是个硬伤，网络不太好的话配合VPN使用会改善很多。和别的同类型游戏相比其特色的全球定位、命运系统还有三线半即时制战斗都给人眼前一亮的感觉。但是游戏缺乏图鉴收集这点还是让不少喜欢收藏的玩家望而兴叹。

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

进入立体的世界！

栏目主持 虫无兮

上次刚提到最近3DS波澜不惊的事情，老任就跑出来说要开直播会了。然而，直播会的内容由头到尾都只围绕着《大乱斗》，对于吾等不喜乱斗类游戏的来说，真是怎样都好。虽说如此，期待《大乱斗》的玩家也不在少数，本辑光盘中便收录了直播会的影像。比起实体版游戏的平淡，e商店的下载游戏却开始呈现大作之风，这不，本辑的“三次元空间”当中，连网游都开始跑出来了。



4月2日

秋名山车神再临

喜欢《头文字D》的3DS玩家有福了！系列新作《头文字D 完美换档 在线》登陆日服e商店，作为一款网游，游戏采用了流行的本体免费+道具课金的形式。有兴趣的玩家可以参考后文的“下载推荐”。同时上架的还有《单人扑克 纸牌·蜘蛛纸牌》以及《战车3D》，模拟器游戏方面则有《超级大金刚GB》坐镇。再来看看美服，“《神秘视线》系列”的两款作品《恐怖丛林》及《幽灵山庄》上架，喜欢AVG的玩家可以尝试一下。《樽饭体育用品店》也推出了英文版，店主还改头换面了一番，足以看出在美服推进的决心。





4月9日

空中版索尼克

日服e商店只上架了一款游戏《和平之空》。号称高速动作游戏的本作要求玩家在空中一边躲开敌人一边收集金币，其速度感不禁让人联想起了《索尼克》。此外，FC经典游戏《洛洛大冒险》也作为模拟器游戏在日服登陆。美服方面，将真实图片结合魔方的《奇幻魔方》，以及在纸牌游戏中加入西部要素的《扑克统治者》都是异色作品。而作为模拟器游戏的《马赫骑手》想必会让玩家怀念起在FC上驰骋的岁月。





4月10日 《蜡笔小新》隐藏奖杯





“《蜡笔小新》系列”的最新作在发售当天，于官网公布了一串隐藏指令。只要在游戏主菜单下选择“あれこれ”→“ひみつのコマンド”，然后输入“XB↑→R←R”，就可以获得500点监督点数，以及隐藏的奖杯！已经购买的玩家赶快去试试看吧！

4月14日 美版游戏降价

任天堂宣布从4月22日起，以下五款游戏的美版降价至29.99美元。它们包括《马里奥赛车7》、《立体动物之森》、《超级马里奥3D大陆》、《大金刚回归3D》和《新 超级马里奥兄弟2》。此次降价将同时针对实体版和下载版。这5款游戏都可谓是3DS上的经典之作，还没有尝试过的美版玩家赶紧把握这次机会。

4月15日 《英雄银行》新装登场



《英雄银行》的发售也已过去了一个多月，不知道各位玩家是否还在胜堀町激战呢？如果没有好用的土属性英雄装，不如来试试看下面为各位介绍的这件特殊英雄装。只要在游戏菜单选择“とくてん”→“QRコード”并扫描上面的二维码，就可以在游戏中得到这件“アメフトタイガ-MVP”啦。

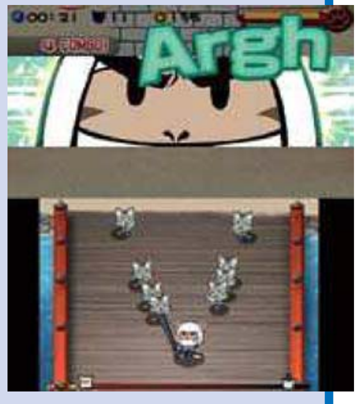


4月16日 魔法工厂4半价活动

为庆祝《魔法工厂4》出货量突破20万，厂商Marvelous AQL宣布从4月23日至5月7日这段期间，《魔法工厂4》下载版的价格将调整为半价，也就是说，只需要2685日元就可以买到。还在观望的玩家可千万不要错过这次机会！此外，厂商还组织了由金元寿子送出签名的庆祝活动，不过在海的这一边的我们就纯粹围观下就好……



4月16日 萌萌的猫与小魔女



本周有两款萌系游戏，美服e商店上架了以猫为主角的《一骑当千！粉碎英雄》，而日服则有光是名字就萌出水来的《着装游戏 可爱女巫》。不过这两款游戏之前都曾在另一个服务器登陆过，所以也不是新面孔了。美服同时上架的还有益智游戏《大西洋任务》和另类作品《比特男孩 街机版》，还有模拟器游戏《超级马里奥兄弟3》。日服方面，在美服登陆过的《泰坦尼克号杀人事件》及“简单下载系列”的《网球》也同一时间上架，《大金刚大陆》作为模拟器游戏登场。

4月26日 买3DSLL免费送游戏

任天堂宣布从本日起凡购买3DSLL，都会得到一张券。注册任天堂网络ID后，利用该券可以免费下载一款游戏。此次活动将持续到9月30日，而能够免费下载的游戏每个月都会更换。第一批可换取游戏包括《立体动物之森》和《妖怪手表》。除了促销之外，想必让更多的人注册任天堂网络ID，才是此次活动的真正意义。老任下一步打算怎么走，还得拭目以待。



相信许多玩家对《头文字D》这部动漫都不会陌生吧？原作中拓海开着AE86在山路飞驰的身影看得人热血沸腾，可惜SEGA似乎对《头文字D》无爱，除了几年前在PS3和PSP上推出过几款游戏后，在家用机/掌机领域便再无建树。时隔多年，沉寂已久的《头文字D》终于登陆3DS。本以为能在掌机上再度享受漂移带来的快感，不料本作几乎抛弃了“竞速”这个最为关键的要素，改成一款比起操作技巧更加依赖数值的游戏，再加上需要全程联网的设定，除了系列死忠外，建议谨慎入坑。

基础介绍

下载与登录

本作采用了手机平台十分流行的F2P运营方式，游戏本体免费、道具收费，需要先在e商店下载后才能登录。作为一款基于网络的游戏，本作自然也要求全程联网。遇到连接问题时，除了选择“リトライ”重新登录外，也可以选择“ラインオフ”进入离线模式。不过“ラインオフ”仅支持最基础的“クエスト”模式，在游戏过程中不会消耗任何代币，但也无法获得任何奖励。



行动力

和日厂制作的大部分手游、页游相同，本作也有行动力的设定，在游戏中玩家拥有G（汽油，黄色标志）和P（蓝色标志）两种截然不同的行动力。行动力只能通过以下三种途径回复：①使用道具；②通过时间流逝回复，其中G每过10分钟回复一点，P每过30分钟回复一点；③升级时自动回满。

系统解析

登录后可以在下屏见到游戏的主菜单，这里亦是玩家最常用到的界面。

我的主页（マイページ）

我的主页，在这里进行比赛相关的操作，从上至下分别是——

剧情战（クエスト）：故事模式，也是能够让新手快速提升实力的地方，在该模式中玩家需要逐一挑战由NPC操控的对手。初期的赛事不难，即使不升级赛车也能轻松拿下，需要注意的是越级战和强敌遭遇战。前者是

制作组故意留给玩家的一道坎，出战的车手往往是在原作中能和拓海一较高下的厉害角色，实力自然也比之前的路人要强出一大截，若是实在打不过建议去升级赛车再来挑战。强敌遭遇战和《扩散性百万亚瑟王》中的觉醒妖精类似，会在游戏过程随机乱入，玩家需要在一定时间内干掉强敌，每战胜一次，强敌的等级也会提升一级。与普通比赛不同，虽然强敌拥有非常惊人的精神力，但战况可以继承到下一次比赛，玩家在挑战失败后可以选择自己解决强敌，也可以按X键寻求其他玩家的支援。

期限挑战赛：根据登录日期不同，能挑战的对手也不一样，胜利后能获得进化卡片的关键素材。该模式的对手实力都不弱，在游戏初期即便是低级车手也无法战胜，推荐等FP达到15000以上后再来挑战。

挑战赛（バトル）：挑战其他玩家的模式，玩家可根据右上角的FP值估算对手的实力，若是FP值和卡片阵容差距太大就不要给自己找气受了。胜利后可获得升级车队等级所必备的扳手。

附加赛（プレミアムレース）：在这里可以获得大量经验值和不错的卡片。附加赛分为两种模式，其中第一种需要30枚D币才能参加，这里也是惟一能获得UR卡片的模式。如果不是课金土豪推荐忽略这个模式，毕竟在不充值的情况下D币非常吃紧，用来缩短强化赛车的时间更有意义，至于课金玩家可以利用此模式快速凑齐一套强力卡组；第二种便是面向非课金玩家的模式，需要使用5张在强敌遭遇战中获得的票方能进行，虽然在该模式中也能抽到不错的卡片，但和最强的UR是注定无缘了。

车库（ガレージ）

车库可供玩家用来改造赛车，在游戏前期建议优先提升加速和最高速两项能力，等有闲钱了再考虑其他三项。改造除了需要花钱外，还要等待一定时间才能改造完毕，前几级升级速度较快，从第三级开始就要等待半小时甚至更长时间。玩家可以使用D币直接改造，也可以选择用光行动力后再进行改造。

值得一提的是，本作的赛车也有“高富帅”和“平民”的区别，例如一辆AE86即使改满，其性能也不如一些粗略改造的高档车。因此在前期对赛车适度改造即可，把钱攒起来直接购入高档车才是上佳选择。不过换车需要的资金非常惊人，想省事的玩家可以轻微课金，毕竟赛车带来的提升是巨大的。

卡片（カード）

供玩家编辑卡片的模式，主要有以下功能。

卡片编辑：一共提供10套卡组给玩家编辑，每套可以登录八张卡，不过通常来说在游戏中只需用到两组卡片。卡片技能分为主动的“メインデッキ”和被动的“サポートデッキ”，组合时记得不要放错了。

卡片强化：和一般的卡片手游没有区别，用没有使用价值的“饲料卡”提升高级卡片的数值。注意喂卡要花费不少资金，前期慎用。

车队（チーム）

当玩家的车手等级达到3级才能开启，相当于公会。一开始只能加入别人的车队，玩家可使用挑战赛获得的扳手提升车队的能力。当等级达到一定程度就可组建自己的车队，如果没有特别需求不建议创建自己的车队，寄人篱下就好。

商店（ショップ）

商店也就是喜闻乐见的课金地点，在这里可以充值和扩充卡组容量，由于卡组初期有50枚容量，对于不课金的玩家来说完全够用，不推荐进行扩充。



比赛玩法

本作中一条赛道被分为五个区域，玩家也无需控制车辆的行驶，需要做的只有两件事：一是控制档位升/降；二是在适当的时候发动卡片技能。反倒有点类似卡片游戏+节拍游戏的综合体。

档位升降

车辆的档位通过L（降档）和R（升档）控制，大家可以把换挡理解为向对手发动进攻。根据换档时机分为BAD、EARLY、GOOD、PERFECT四个评级，其中BAD属于严重失误，在比赛时应尽量避免出现。而PERFECT能让玩家以更好的表现向对手施压，在比赛中玩家不必过分追求PERFECT评级，只要双方的FP差距不大，80%的GOOD也能拿下比赛。

玩家可以从地图的颜色判断接下来要采取的行动，其中绿色是加速区，需要升档；红色是弯道区，需向下挂档。比赛时要注意绿红交接路段，经常会出现要求升档后立刻降档的情况。玩家也可以通过开始时赛车的初始档位判断赛道情况，具体如下。

2档：通常都是直线区域，考验玩家的升档技巧。

3档：绿红交接路段，需要先升档再降档，也是最容易出现失误的路段。

5档：赛道以红色区域为主，考验玩家的降档技巧。



FP

FP是游戏中最重要的数值，会影响赛车的速度和车手的控制力。FP值的高低取决于卡片数值（プレッシャ–+精神力）和赛车性能的总和。

一般来说，拥有较高FP的一方往往能碾压另一方，如果对手的FP值仅高于我方一点，还能依靠换挡和发动卡片技能的时机弥补能力差距，但差距太大就无力回天了。若是遇到实在打不过的对手，只能通过提升卡片或是赛车的数值再来挑战，这也是笔者开头说本作“比起操作技巧更加依赖数值”的原因。



卡片

卡片根据能力划分为N、HN、R、SR和UR五个等级，其中最低级的N卡几乎没有任何使用价值，建议用来当饲料卡或是卖钱。

卡片不仅影响玩家的实力，在双方实力差不多的对局中，一些实用的卡片技能还能帮助玩家反败为胜。卡片技能分为主动技能和被动技能两种，分别对应卡组的“メインデッキ”和“サポ–トデッキ”。其中主动技能需要玩家在比赛时通过十字键主动选择，效果一般是强化车辆的战斗力，根据下一个分区路段选用合适的技能可达到事半功倍的效果。



本作虽然冠以《头文字D》的金字招牌，但本质却更像一款质量尚可的手机卡片游戏。随着游玩的深入，过于单一的游戏模式很容易令人产生厌倦感。而作为一款网络游戏，缺乏社交体验也是一大弊端。如果制作组在卡片的数量、组合和比赛模式上能多下一点功夫，相信本作能拥有更好的游戏体验。

上承洪荒，下启文明

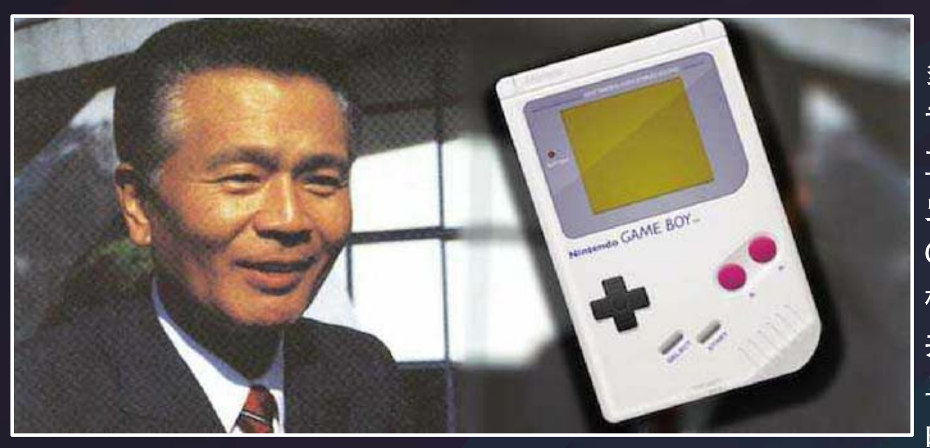
——Gameboy 25周年纪念

DO WANT?



时间过得真快，上次为Gameboy写20周年纪念特辑时似乎就在不久之前，而这一转眼，5年过去了。在5年前做20周年专题时，目标是把一切能写的都写上。如今5年过去，才发现这部足足开启一个世代的主机，根本不是当时一篇专题就能概括得了的。于是，也有了我们今天的这篇25周年专题。

文 马修 美编 澄香

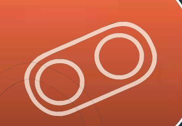


▲GB之父横井军平与其得意之作Gameboy。

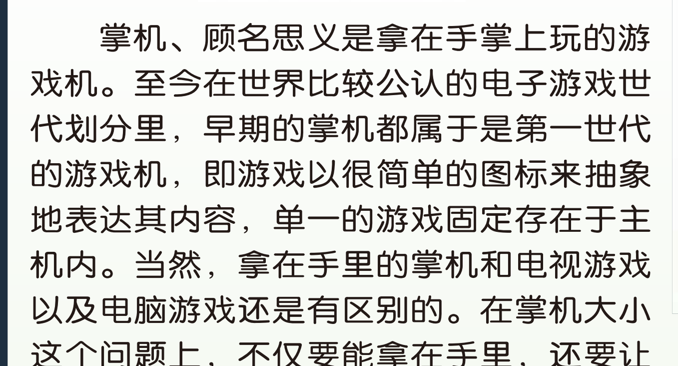
有关Gameboy的很多，我们都在20周年的专题里提到过了。如果一直有关注我们的掌机历史专题的话，就会知道Gameboy虽然是很多掌机玩家的入门领路人，但并不是最早的掌机，最早的掌机是1976年美国的美泰公司出的“Mattel Electronics”系列掌机。而我们这次说的主角Gameboy（以下简称GB），则是1989年诞生的，之前已经有很多前辈了。但GB的伟大之处，在于它不仅去糙取精地继承了前辈们的很多优点，更在于它开创了现代掌机的各种标准，更开辟了庞大的掌机市场，并左右业界至今。本篇专题，我们便着眼于承前启后这个话题，来和大家说说GB这个不寻常的掌机是如何承袭了之前远古时代的优点并发扬光大，并融合进自身、最终成为一部划时代的掌机。



传承之章



我们常说“承上启下”、“承前启后”，那么这里就把继承这部分先拿出来说吧。从哪说起呢？就从“掌机”本身就能让人想到的便携说起。



便携性

掌机、顾名思义是拿在手掌上玩的游戏机。至今在世界比较公认的电子游戏世代划分里，早期的掌机都属于是第一世代的游戏机，即游戏以很简单的图标来抽象地表达其内容，单一的游戏固定存在于主机内。当然，拿在手里的掌机和电视游戏以及电脑游戏还是有区别的。在掌机大小这个问题上，不仅要能拿在手里，还要让

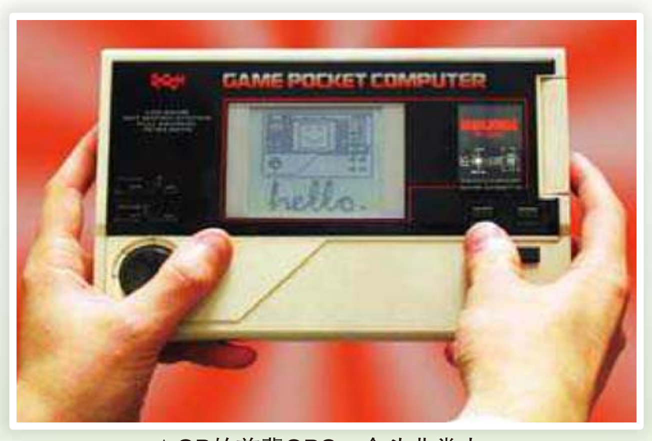


▲老美的手比较大，所以换成成人来玩这机器就显得小了——图中的机器是1976年美泰推出的世界上第一台掌机《赛车》（Auto Race）。


▲这应该是人类历史最早的有关掌机随身带到处玩的广告了。

小孩子拿在手里。

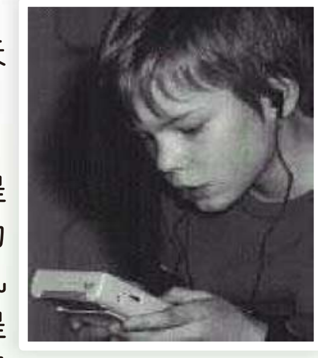
尽管能拿在手里、尤其是让小孩子拿在手里不会嫌大而成人也不会嫌小是最合适的尺寸，但尺寸这东西并不好把握，以第一代的使用二极管屏幕的这批掌机为例，美泰的那些星星点点的东西自然做得不会多大，但《太空侵略者》每个怪物和子弹的位置都要有一个二极管灯来显示，所以最终的体积也相当大。不过屏幕内容的问题后来随着液晶屏的使用而彻底解决，但对性能的要求还是会使掌机在其他方面的尺寸难以控制，以日本第一台可换卡掌机Game Pocket Computer（简称GPC）为例，其体积甚至不逊色于家用机。



▲GB的前辈GPC，个头非常大。

说起来《太空侵略者》也好，GPC也好，早期的掌机中，美国的往往体积小巧，反倒是日本这面时不时弄出些惊世骇俗的大家伙出来。好在任天堂在掌机上一直是强调小巧，从最开始Game & Watch（以下简称GW）就这么弄——倒不是说当时任天堂有多先知先觉或者认真学习美国老大哥的便携精神。而是Game & Watch的开发者横井军平的灵感来自于身边人摆弄的计算器，当时坐长途大巴，相信很多朋友都坐过吧，那种枯燥的旅程如果睡不着，哪怕是三甲医院、武术学校的广告都能逐字来回看几遍，而摆弄计算器倒也不奇怪。横井军平受到的启发是：如果把计算器变成游戏机，会怎么样？

市场给出的答案是：会火！在我们的主角GB诞生前、甚至在FC引发游戏热潮前，日本的掌机市场就率先火了一把，内置各种点阵游戏的GW大卖，不仅把投资光枪靶场失败的任天堂从负债的大坑里拉了出来并为以后研发FC提供了资金，同时这物美价廉的小玩意也大大刺激了当时受世界次贷经济危机影响的日本。


▲虽然看着像块砖，但小孩玩起来也不会觉得笨重。

所以说，任天堂在出掌机方面，其基因就是便携。当然，这个便携是相对的——不能为了小而忽视游戏机本身的性能，而是在满足性能和市场需求的前提下来达到最佳的便携。而我们的主角GB，尺寸是90mm×32mm×148mm，放进电池时重220g——什么概念呢？大体上跟3DS LL差不多，但比3DS LL轻。当然3DS LL大是因为两块大尺寸屏幕，而Gameboy个头大纯粹是当时的技术限制，但和前面的GPC比那可是小多了。

后来，也就是在GB诞生7年后的1996年7月，GB缩小体积的改良版Gameboy Pocket（简称GBP）发售，其体积进一步缩小到真的可以塞到一般服装的口袋里了。而且这个理念一直传承下去，比如把便携发展到极致的GBM。即便是今天的3DS LL，也是在保证大屏幕尺寸和按键尺寸布局的前提下所做的最大便携。

自带显示屏

在前面便携性的话题，我们说的是GB继承了欧美前辈以及受计算器启发的Game & Watch的便携性。所以当说起掌机最大的特点时，很多玩家相信都会脱口而出——便携性呗。那作为游戏机，掌机能如此便携、可以随时随地玩的重要原因是什么？答案便是掌机有自带的小屏幕。可不要小看这屏幕，正因


►需要每个二极管来做游戏基本显示单位的史前掌机《太空侵略者》，个头非常大。

为有这块小屏幕在，我们玩游戏才可以脱离笨重的电视或者显示器，而这在电视机还属于家庭大件的年代，对于众多没有电视主导权甚至被限制使用电视的学生来说，该功能尤其重要。

通过前面的图我们也看了，最早的掌机美泰那系列就都有小屏幕，虽然只是画着图片的透明板覆盖着指示灯，但也是地地道道显示游戏内容的显示屏。但在美泰之后，还真出现了一些连显示器都没有但还是号称掌机的史前掌机，比如通过声音按匹配按钮的“西蒙”，虽然听起来更像电动玩具，但那些玩的却是真正的电子游戏——其实就在后来，游戏制作人饭野贤治也尝试过纯粹声音的游戏。

前面我们说了，早期掌机的体积看屏幕，屏幕上的内容越丰富、需要的二极管就越多，机器的体积就越大。不过1979年诞生的首款使用液晶屏以及支持换卡更换游戏的Microvision最终解决了屏幕内容丰富带来的体积大的尴尬问题，起码每个点可以以像素显示而不是用二极管灯泡了，尽管是分辨率只有16×16的STN液晶屏，但内容还是比小灯泡显示的要丰富得多。之前提到的GB诞生前的大家伙GPC的液晶屏达到了75×64。而GB自家的老大哥Game & Watch的屏幕还真不是点阵屏，而是把图像预置好来显示的，理论上说和计算器以及早期的二极管屏幕掌机是一个显示原理，但也有一张屏幕只对应一款游戏的不足，因为屏幕上的内容都是预置好的，而且本身敏感性差所以玩起来一帧一帧地跳。所以需要显示各种不同要求的游戏的GB在屏幕选择上，别无选择地只能向Microvision、GPC这两个非本家的老大哥学习，传承了STN液晶屏，且把分辨率提升到160×144，可显示的内容也更加丰富起来。而这块屏幕没有辜负横井军平等任天堂开发者们的期望，的确为显示丰富多彩的游戏内容提供了物质基础——尽管其本身依旧有残像和依赖外光源的不足，但在当时这已经是很强的液晶屏了。而任天堂在对GB本身提出高要求的同时，也对GB赋予了相当高的期望，与合作开发的夏普共同投资建立了专门生产Gameboy液晶屏的工厂。



▲因为自带屏幕，所以小孩子也会安安静静地沉迷于自己的游戏世界中。

对比度调节钮

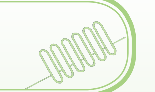
虽然以像素为单位的液晶屏在技术上实现了一个屏幕支持各种游戏，但本身还是有这样那样的问题。其中较大的一个就是STN本身不带光源，所以对外光源依赖很大。

不过早在GPC的时候，厂商便为这个大家伙装上了专门的对比度调节钮，通过调屏幕的对比度来在不同的光线下实现最佳的显示效果。

而这个调节钮也被GB继承下来，GB的对比度调节钮在机身左侧，调节的是背景色、或者说是那块黄绿色的液晶屏，其明暗显示分别是从亮黄到深绿。不过这个按钮的服役时间并不算长，到GBC时候，由于屏幕采用的大大改良的TFT液晶屏，这个对比度调节钮便不再存在于GB系家族的主机上了。



联机对战



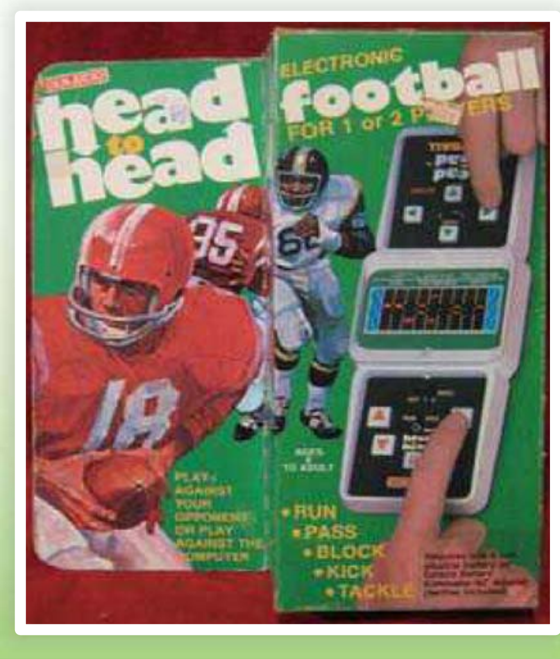
Gameboy的一大卖点，就是联机对战，小小的一根联机线，让玩家不再孤军奋战，不仅可以像电视游戏机和街机上那样实现双人合作，更因为屏幕各自分开而把这种对抗和合作的玩法给大大加强，几乎随同GB首发的《俄罗斯方块》就因为其联机功能而让玩家感受到了和在FC上完全不同

的双人对战感觉。而让掌机游戏彻底独立成一派的《口袋妖怪》以及在PS2上平淡无奇但到掌机上火了起来的《怪物猎人 携带版》，都无一例外地用到了联机功能。而这个功能的推广，作为在掌机界有绝对影响力的GB是功不可没的！

但是如此重要的一个功能，还真不能算GB发明的，某种意义上说GB的最大意义在于将联机功能给发扬光大了！而GB这联机功能又传承自谁呢？答案是自家的Game & Watch，GW的游戏种类实在是太多了，所以有可以两个人对战玩的游戏也不稀奇。

▲GB联机示意图。

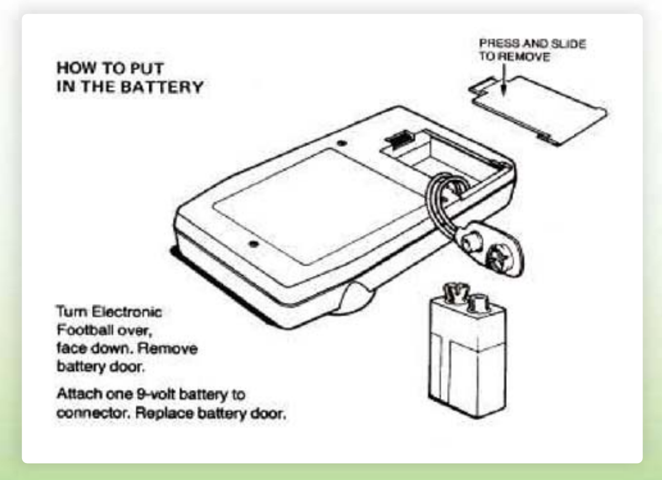
而GW也只是联机在GB传承环节中的上一环节而已，最早实现联机对战的掌机，在第一代的美泰系列就已经出现了，这一系列名为Head to Head（正面对抗），但开发厂商还真不是美泰，而是Coleco，美泰只是负责推广发行。这一系列机器包括了橄榄球、冰球、曲棍球等，原理上则和早期的那些乒乓球什么的一样，只是自带屏幕且可以二人对战。以前在做FC的30周年纪念专题时我们提到过Coleco，就是任天堂在美国推广街机业务的合作厂商，环球影业找任天堂打《大金刚》的版权官司便是从Coleco下手，和任天堂也算是同过甘、共过苦的一条战线的好兄弟了。不知道后来GW乃至GB的联机对战是否有参考到合作伙伴Coleco的Head to Head，但GB的确是把这一功能作为掌机的一大特有卖点而发扬光大了。



▲最早的二人对战掌机——Coleco的『正面对抗』系列，主要是各种球类游戏。

可更换电池

掌机作为外出携带娱乐的电子产品，电池自然是必需的，事实上，最早的美泰系列掌机，便使用续航能力很高的9V电池，而后来的掌机在体积缩小后，更使用了纽扣式电池。之后，随着电池技术的发展，各种电池也被应用到了掌机上，除了比较大众化的3号电池和5号电池，有的大家伙还用上了1号电池。思维超前的世嘉的Game & Go甚至使



▲最早的美泰掌机的使用说明书上关于更换电池的说明，使用的是9号电池。



▲GB使用的是4节当时已非常大众化的5号电池。

用当时还是新鲜事物的充电电池——铁镍充电电池，但最终因为电池被爆出有致癌物质的消息而铩羽而归。

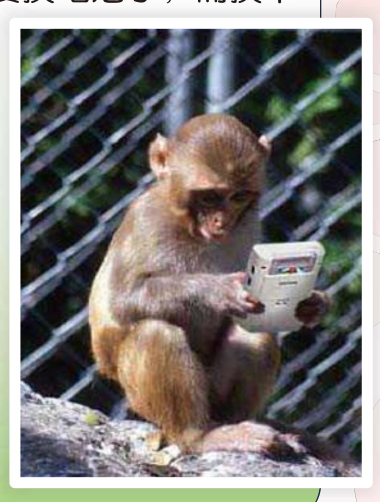
任天堂在电池的选择上，就显得相当保守了。1989年别的不说，起码普通的民用干电池技术已经发展得很成熟了，所以GB采用的是非常大众化的5号电池，5号电池本身体积相对于当时同样泛用的3号电池要小些，而且还有不同容量不同价位的电池可选。更关键的是其高度的大众化，大到商场、小到偏僻的乡下小店，都可以很方便地买到。

续航时间

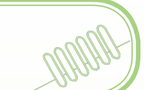
其实说起掌机的使用时间，最早的美泰在开发出第一代掌机的时候，就挺重视，使用的便是很强劲的9V电池，而后要么使用各种普通规格电池，要么使用科技含量更高的纽扣电池，总之在此之前，掌机的续航时间即使没有单列出来，也已然是一个重要参数。以GB问世4年前的前辈GPC为例，其说明书上的数据便是30小时的游戏时间，使用的是4节5号电池。

那么GB的待机时间呢？数据是40小时！当然，这个数据会随着电池的不同而有变化，在笔者记忆中，当时买GB所带的4节碱性电池，还真差不多使用了这么长时间，而以后去批发市场买的1元4节，8元1盒（40节）的廉价低端电池，使用两天也完全不成问题——不过这只是个理论时间，因为在电量明显不足的时候，GB的图像会暗得非常明显，这个时候就需要换电池了，而换下的电池，还可以在闹钟、半导体、遥控器上继续使用。

但不管怎么说，在使用电池的这些掌机中，GB这个40小时的使用时间都是一个骄傲。



▶续航时间够长，才能保证何时何地都玩得很爽。



十字键

对于十字键，这里有两个含义，第一是方向按键，第二是十字型方向键。

先说方向键，这个几乎是伴随着美泰的那些史前掌机同时诞生的，当然，由于早期的游戏机和游戏是固定在一起的，所以游戏的方向键并不一定要上下左右都全，根据游戏操作需要设置即可，其中初次采用更换游戏卡带设置的Microvision由于按键本身就在卡带上，所以走的其实也是这种路线。

拥有真正意义上的泛用方向键的掌机则是日本的那个大家伙GPC，不过其所谓的方向键更像是FC以前游戏机那种常见的摇杆，只不过微缩扁平处理了——大概也是受到比其早诞生一年的FC的影响吧。某种意义上说，这个方向键称得上是今天掌机的滑杆的始祖。

而十字键我们以前专题也说过很多



▲GPC是真正第一个搭载了方向键的掌机——其实说滑杆更合适。



▲Game & Watch游戏《大金刚》的十字键后来应用到了FC上，又传承到GB上。

▲这张图可以清晰地看到GB十字键的凸起高度。

次，最早是出现在Game & Watch游戏《大金刚JR.》的机器上，那台著名的机器不仅首度出现了十字键，还首次出现了双屏……总之对掌机的影响相当大就是。而FC采用了十字键，一方面可以实现8个方向的操作，一方面也不像之前的游戏机的操作器那么庞大，加之玩家在游戏时精力都在电视上，所以除了十字键，整个手柄的按键布局也都尽量以最少的按键来实现尽可能多的操作，而十字键+选择、暂停+A、B的按键组合模式也的确获得了相当的成功，所以这个按键组合模式几乎是原封不动地套用到了GB上来。

就传承本身来说，无外乎两个结果：1.传承之后，平淡如故；2.发扬光大。而GB之所以在游戏史上成为一部划时代的伟大主机，就在于以上传承中，除了电池这个本身就已经普及的一点外，其他的几乎全部都因为GB得以发扬光大，而这，自然也得益于GB本身的成功。

文明的始动——创新之章

前面我们说的是传承，如果仅仅是传承前辈的优点并将之发扬光大，GB充其量是个集大成的主机，并不会有如此重大的意义，因为除了传承和发扬，GB同样创造了属于自己的一些要素，其中还和GB的成功息息相关，下面逐一介绍。

结实耐摔

在游戏机诞生之初，可以说没有人去想结实这个问题，因为游戏机摆在桌上，除非有人蓄意破坏或者房间里发生打架斗殴双方处于非理性状态，平常基本不用担心稳放在桌子上的游戏机会掉地上。而掌机虽然有便携性的要求，但真正将结实抗摔与便携性结合在一起提出掌机要结实这概念的，还真是GB，而且是老山内亲口提出且亲自抓的要求。





▲GB项目由认真到苛刻的山内溥社长亲把质量关，虽然当时让横井军平伤透了脑筋，但也成就了“最结实掌机”之名，更为以后的掌机在结实程度上开了一个好头。

在之前开发Game & Watch时，山内溥由于精力全在FC的开发上，所以负责的横井军平基本上是按照自己的意愿去开发。而到开发GB的时候，老山内就有精力来亲自督办了，对GB的硬件提出这这那那的要求。在开发FC时，山内溥的要求是成本不能超过10000日元（最终妥协到14000日元），而且一年之内都不能被模仿出来；如今开发GB，老山内虽然没有规定明确的条条框框，但你总不能做得比现有的差不是，而且价格也得有竞争力，还好横井军平本来就擅长"枯萎技术的水平思考"，所以使用便宜的过时技术来实现上佳的游戏体验也不算很吃力。

但这是掌机，掌机的要求并不仅仅在于性价比，像最开始采用屏幕的时候就在山内溥的建议下由TN换成了STN。除此之外便是结实耐用。我们前面说过，Microvision作为首个使用液晶屏和支持换卡游戏的掌机，其没能成功的一大重要原因就是质量问题，冬天干燥身上的静电甚至都足以让其卡带报废，不用说外出摔在地上了。而在此之前，那些二极管掌机出现二极管灯泡坏掉的事情更是司空见惯。而这些，也都是玩家支持低迷的一个原因。

所以老山内对GB的结实有严格的要求，甚至在接到样机的时候故意将机器摔在地上来测试。

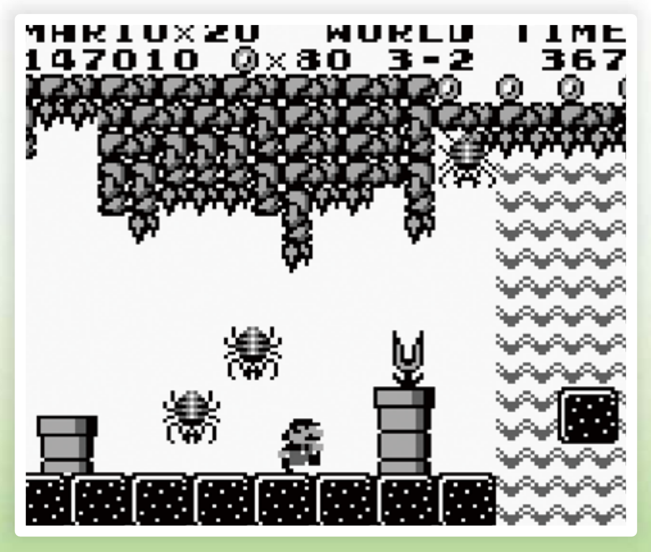
当然，山内溥下手算轻的，质量测试部门直接就把机器从2楼给扔下去，在掌机市场甚至还没正式形成的年代，想让一款掌机如同FC那样成功，任天堂上上下下都做了相当大的努力。时至今日，任天堂乃至索尼的掌机，也都经得起多次摔打，而Gameboy，仍然可以算作是最结实最耐摔的掌机。



►1991年海湾战争中，一栋被炸毁的建筑物中发现的烧焦了外壳但仍能运行游戏的GB，目前保存在美国纽约的专卖店"任天堂世界商店"中。

画面强化

理论上来说，新主机由于机能的整体加强，画面比以往有所增强是情理之中的事，但GB的不同之处在于，GB的画面增强实现了掌机史上众多的"第一次"，而这些"第一次"，则让GB拥有丰富的游戏阵容成为了可能。



▲首发的《超级马里奥大陆》，无论是马里奥还是敌人，动作都非常流畅，这在以前是无法实现的。

首先说画面流畅，从GB开始，掌机上的游戏画面才开始流畅起来，无论是方块、人物还是飞机战车，都是流畅地移动。在此之前，包括距离GB最近的GBP，其飞行射击游戏尽管比起Game & Watch流畅不少，但一帧一帧的运动仍然是肉眼可见，一方面是机能的问题，一方面也是液晶屏本身的敏感度问题。

而GB在开发时，老山内虽然给提出这这那那的要求，但在经费上还是大方多了，毕竟这时候依靠FC的大卖有钱了，而横井军平又非常擅长在机能和成本间找出最佳平衡，因此最终采用了屏幕敏感度高且可视度相对更大得STN液晶屏，使得掌机画面终于首次实现流畅运行起来——以GB首发的四款游戏来说：《打砖块》、《超级马里奥大陆》、《棒球》和《役满》，其中除了《役



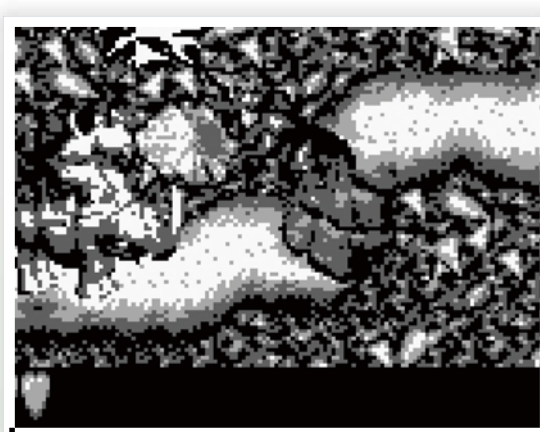
▲1990年的小游戏《塔斯马尼亚传说》，片头用到了三线卷轴。

满》是打麻将对帧数没多大要求外，其余三个都对帧数有相当的要求，包括《打砖块》，小小的球也要让它的运动非常流畅，不用说《棒球》里的挥棒动作和《超级马里奥大陆》里的马里奥和多种多样的敌人了。

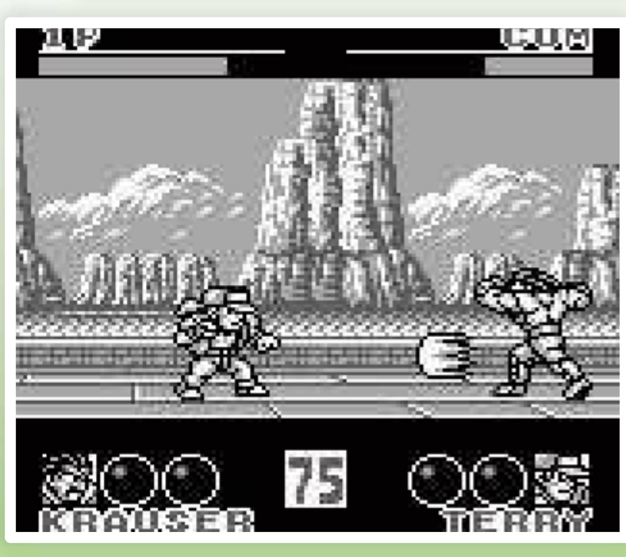
而除了画面流畅，4级灰度的显示也为画面的显示效果提供了更多的可能，有的甚至在黑白画面下难得地显示出3D的效果。此外GB还在掌机上首次实现了多线背景卷轴的系统，这就使得画面的纵深感更强。

流畅的画面、4级灰度显示、多卷轴系统，在23040个像素点的支持下，带来的掌机游戏画面在当时来说绝对是前所未有的——尽管这些在今天看起来简直不是什么值得一谈的，但却的确开辟了掌机画面显示上开辟了一个全新的时代！也让众多经典和原创游戏汇集到GB上成为了可能。

但是如此丰富的内容，还是多少超出了STN液晶屏的承受能力，尤其是在流畅度提升后，原本很难被注意到的残影问题也浮出了水面，尽管如此游戏本身的乐趣已然让人难以抗拒。而STN屏高速下的残影问题，一直到GBC时候TFT液晶屏的广泛使用，才算告一段落。



▶把热带的气氛通过黑白画面传达给玩家的《大金刚王国》。



▲《热斗·饿狼传说》采用了双线卷轴，4级灰度显示下的背景画面也颇有立体感。

音源增强

这和动作流畅一样，也是因为机能的增强而带来的改变——但这个改变同样归入创新，因为在之前的所有掌机，其发声都是滴滴滴的电子音，有的玩家大概玩过路边卖的很便宜的俄罗斯方块机，GB之前的所有掌机都是这种声音，而且因为声音单调，所以也无法做出背景音乐。还是以GPC那个飞行射击游戏《航空轰炸机》为例，尽管画面看着像《沙罗曼蛇》，但不仅没有背景音乐，音效也只有发射子弹的滴滴滴的电子音。

那么GB的音效呢？不仅可以模拟出各种丰富的声音，有音效的同时还会一直演奏BGM，完全和电视游戏机看齐了。和动作流畅一样，这个在今天看起来完全不起眼的必备要素，在GB诞生之时却是整个掌机界划时代的突破，同样也为其日后的经典汇集提供了物质条件。



◀1992年的GB版《炸弹杰克》，开头一分多钟的模拟短笛并配以电子乐的片头曲，在当时的掌机上听到如此的音乐还是相当让人震惊的。

黄绿色的屏幕

这是GB独有的一个特征，也可以说是一种创新，即黄绿色的屏幕。在此之前的掌机，除了预置屏幕固定内容的如Game & Watch，大多数掌机屏幕上都是白底，然后用黑色来显示内容。而Gameboy却采用了黄绿色的底，到底是技术原因还是因为绿色的底更保护眼睛、亦或是给原本黑白的底色上增加些颜色？这些官方没说，作为玩家的我们也猜不出什么理由，但就游戏体验上来说，的确不是那种单纯的黑白感。

绿色屏幕的存在时间很长，但使用的机器却极少，在后来GB的轻薄化改良机种GBP上，其屏幕的绿色已经淡化了不少。到



▲大概是为了避免纯黑白带来的颜色单调？总之一直到GBC，黄绿色屏幕才告别了GB。

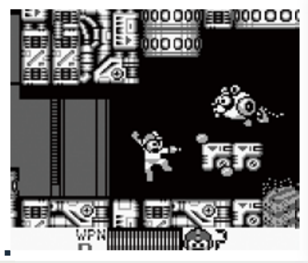
GBC，由于屏幕彻底进化成了彩色，所以其屏幕底色也就采用了标准的白色屏，而黄绿色屏幕也伴随着黑白系列GB的退出而成为了历史。

精彩游戏大融合

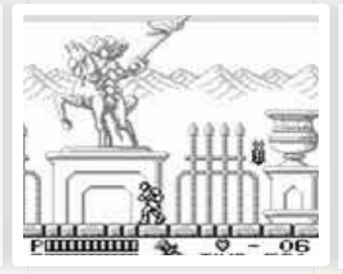
如果我们翻开掌机的历史，会发现在GB之前所有的掌机，其对应的游戏都非常少，尤其是那些支持更换游戏的掌机，其游戏支持的数目与以像素为基础的液晶屏幕可以实现的各种游戏的延展性，完全不符，几乎都是个位数。Microvision作为可更换游戏的掌机的始祖，其游戏从1979～1982



▲经典的《超级马里奥大陆2 六枚金币》。



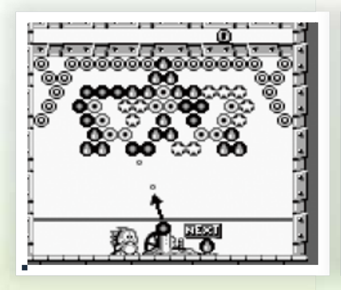
▲“《洛克人》系列”也有登场。



▲GB版的《恶魔城》。



▲首发时展现联机乐趣的《俄罗斯方块》。



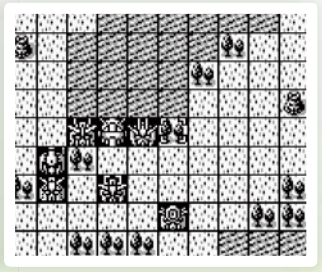
▲清新风的《泡泡龙》。



▲初代的《牧场物语》。



▲激烈的战略SLG《大战争GB》。



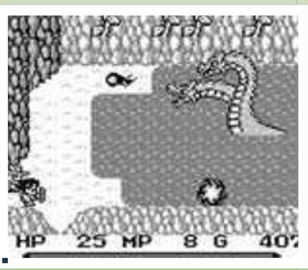
▲初代《超级机器人大战》。



▲当时国内人气极高的GB游戏《热斗KOF96》。



▲一代经典《街头霸王Ⅱ》。



▲曾被作为《FF》外传来宣传的《圣剑传说》。

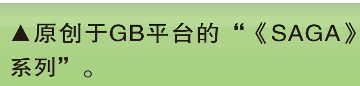


▲女主角不是塞尔达公主的《塞尔达传说 梦见岛》。

年，也只有13款。而GPC尽管在当时来说比Microvision改良很多、机能也很出众，且不乏我们前面提到多次的《航天轰炸机》这种当时让人叹为观止、现在市场交易更超过1万日元的掌机划时代之作，但也只有这么一款拿得出手，接下来也只有Epoch自己给出的四款棋牌及推箱子的游戏，除此之外根本无游戏厂商相应——因为当时大家要么在做街机，要么在跟着任天堂做电视游戏机。

而任天堂的GB就不一样了，就厂商的支持率来说，GB本身可以用“富二代”来形容了，有FC平台一大票的厂商支持，这便有了人气基础。而我们前面说到的流畅画面和音效增强，又为厂商们在其上面按照电视游戏的标准来开发游戏创造了条件。除了有《俄罗斯方块》这种大大展现联机魅力的作品，还有很多和电视游戏同等地位的作品在掌机上延伸，比如《塞尔达传说》、《超级马里奥》这些，更有《SAGA》、《ONI》、《机战》、《圣剑传说》等一大票诞生在掌机上的精品系列。

在掌机领域，Gameboy是首个实现了如此丰富阵容的机器。而在电视游戏机领域，连GB的老大哥FC都没这殊荣——电视游戏那边第一个拥有庞大游戏群体的是Atari 2600，也就是后来制造了名为“雅达利崩溃”的美国电视游戏大萧条的那台主机——从人气度、严密的审核制度等方面来说，GB还是继承自自家的FC为主。

▲原创于GB平台的“《SAGA》系列”。



▲“《女神转生》系列”也在GB留下了足迹。



▲为GB创造二次神话的《口袋妖怪 红·绿》。

游戏卡的记忆电池



▲带以及电池的GB卡。

我们刚才提到的游戏中，不少都是RPG、SLG等需要存档的游戏类型，于是，GB便又有了一个创新——成为首部在卡带中加入记忆电池的掌机。GB卡的记忆电池和FC一样，使用的是续航时间极长的纽扣式电池，以笔者1999年买的《口袋妖怪 金》为例，买入后一直到2008年存档都还在。由于卡中的电池只支持一个游戏的存档，所以一旦使用那种合集性质的盗版卡，就会出现上辑“自由谈”中所说的玩别的游戏会把当前游戏存档覆盖的情况发生。

而在有记忆电池的卡上，是留有电池的位置的，要更换本身也并不难。比较麻烦的其实是打开卡带的那个过程——GB卡带的螺丝是梅花螺丝，虽说用普通的螺丝刀无法旋转，但是用小剪子、小镊子却可以轻而易举地将卡打开——当然，新的正版卡根本不用担心电池问题，当时主要是盗版卡存在使用旧电池的现象。

然而纽扣电池就算使用时间再长，终有电用尽的时候。所以到了GBA时代，任天堂最终改进出了芯片式记忆，彻底解决了让掌机玩家头疼了整整两个世代的记忆丢失问题。


►背后的螺丝用小镊子、小剪子可以轻松打开。

晃动式正版卡带鉴别机制

GB的正版卡有一个很特别的鉴别方式，那就是在将新卡插入到主机后，再摇动卡带，便会听到里面有轻微的摇晃声，这个方法一直持续到GBA时代。

实现这一技术的难度高低有多大，笔者也不得而知，但目前来说，起码在收二手卡上，这是鉴定正版盗版的最有效方法。

掌机市场的形成与掌机大战

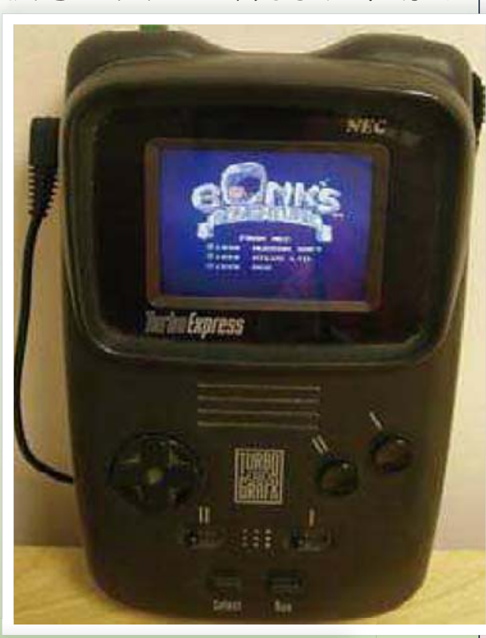
当某个主机拥有了众多的游戏，并有大量厂商在这上面开发大量的游戏，市场便得以形成了。尽管GB并不是第一台掌机，甚至在此之前任天堂的Game & Watch就火了一把，但那个时候所谓掌机市场的概念还没有形成，Game & Watch本身更像是一种热销的电子玩具。而Gameboy，一方面大大小小的游戏厂商在上面尽展创意，一方面任天堂严把质量关使得游戏精品迭出，最终，产生了真正的掌机市场。

市场的利益是巨大的，而市场又是开放的，所以市场注定不会只有一个厂商来捞钱，接下来注定还有更多的硬件厂商加入进来，于是，GB又引发了掌机市场的一个全新现象——原本只在电视游戏领域才有的主机大战。GB的对手包括大洋彼岸的前辈雅达利、日本本土从Game & Watch时代就与任天堂杠上的世嘉、与电视游戏机运行同样游戏的PCE-GT、以GB为对手最终却撞上GBC的NGP……由于GB的服役时间特别长，因此其对手也特别多，而这些对手无一不是各有特色，这个我们在以后开专门的专题来介绍，对那整个时代来进行回顾。值得一提的是，尽管这些挑战者的机能都强于GB，但却都一一败于GB。原因是GB作为掌机市场的开拓者，其拥有掌机的两大核心优势——省电和游戏阵容。而在那个时代，大多数厂商无法深入看到这点也很正常。但存在即有其价值，竞争更加带来了市场整体的繁荣与进化。换句话说，GB作为掌机市场的开拓者有其功劳，而掌机市场发展到今天完全独立的庞大市场，从GB开始的每一部参与竞争的掌机，也都功不可没。

▲第一部真正意义上的彩屏掌机——Atari Lynx。



▲世嘉的Gamegear，地位依然是万年老二。





▲▼PCE-GT和Nomad，两部直接运行PCE和MD电视游戏机卡带的掌机。






走进中国大陆的行货掌机

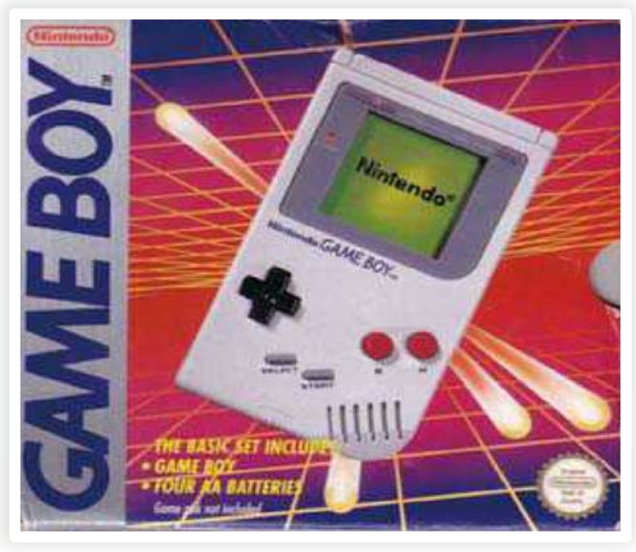
中国大陆的电子游戏市场相当特殊，起始于上世纪90年初台湾的FC组装机和黄色盗版卡，然后随着市场越来越大，开始有了专门的电子游戏的书籍。到90年代中，作为国内游戏文化启蒙者的杂志《电子游戏软件》凭借其广泛的影响，将正版盗版的观念首次传达给了玩家，而后越来越多的国内玩家才开始以支持正版的方式来支持喜爱的厂商和游戏。但是在庞大的游戏玩家群体中，盗版现象、尤其是消费观念带来的盗版泛滥，一直也是中国电子游戏业的一大痼疾，最终，中国本土的游戏业在经历了并不成功的尝试后，大都在网络时代走上了网游的道路。

即便如此，中国这个有着10多亿人口的大市场也无法被忽视，而早在90年代中，Gameboy便以香港公司代理的方式尝试了面向中国大陆市场的销售。最开始是推广销售SFC，但因为SFC+磁碟机的套餐在国内已然卖得一帆风顺而正版卡又要四五百元，因此SFC的推广不出意外地失败了。既然SFC已经在大陆有如此奇怪的群众基础，万信接下来就把目标放在起码不会被磁碟机搅乱市场的Gameboy上，然后与任天堂签署GB的代理协议。吸取了之前SFC的教训，这次万信砸钱大作宣传，比如在黄金时间播出广告，成为中国大陆电视上第一次出现的行货掌机。之后还在上海百一店举办GB游戏大奖赛等的宣传活动。这次万信的宣传取得了回报，在接下来的4年之中，万信代理范围内的GB达成了百万销量。



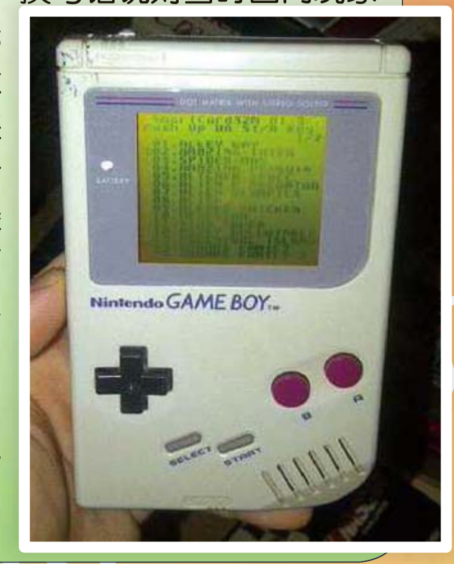
▲1992年香港的GB广告。

就这个数字来说，在当时的中国大陆来说是相当不错的，但任天堂并不满意，收回了万信在中国大陆的代理权，其重要原因当然不是嫌机器卖得少，而是因为游戏。在万信推广GB的那些年，中国大陆的大小城市陆续出现的专门的电玩店，取代了之前在商场里那些卖FC组装机和黄卡的柜台，通过游戏杂志而与世界游戏讯息保持同步的中国玩家也可以在电玩店购买最新的主机和游戏。而GB的最主要销售渠道便是电玩店。由于万信的代理，GB的价格也比原来作为水货进入时的价格大为下降，笔者1997年购买时甚至花了不到400元。可以说，GB能在那四年内在中国大陆达成百万销量，除了GB本身自带屏幕和丰富的游戏，万信代理后相对低廉的价格也让当时大多数还是学生以及刚参加工作的国内玩家买得起。



▲印象里当初万信GB的包装盒就是这种风格。

但是电玩店有一个很大的问题，或者说在当时中国玩家看很正常，而任天堂方面却无法理解的现象，那就是正版主机和盗版卡带在一个柜台出售——而当时国内的电玩店就是这个状况。换句话说对当时国内玩家来说，买几百元的主机已经是大出血了，再咬咬牙花100多买个合卡，倒也能接受，但如果几百元的合卡，还真未必能挺得住。而万信显然很了



▶当时的电玩店几乎都是这种盗版合卡与行货主机同时销售的模式。

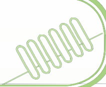
上承洪荒，下启文明——Gameboy 25周年纪念

解国内的状况，所以对于这种事情的态度是睁一只眼闭一只眼，装作没看见——因为看见了说出来也没用，起码现在这状况能保证机器的销量。

但任天堂显然对万信的和稀泥做法很不满意，最终收回了万信在大陆的销售权，仅保留香港地区的代理权，台湾则另找代理。而后来和神游合作时的，大概任天堂也认识到了中国大陆的特殊性，起码没对神游提出去约束游戏店卖烧录卡的要求。

而万信对于中国游戏的最大影响，便是培养了第一批见识到了可以随时随地享受游戏乐趣的掌机玩家，万信在这方面的功绩，是无论如何都无法否认的。而GB，更成为第一个在中国大陆市场取得相当不错成绩的行货主机。

丰富的周边





▲全装备盔甲周边，这种夸张的周边一直折腾到GBA SP时代。

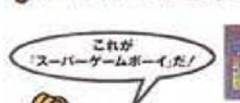
现在我们的抽奖活动会看到各种掌机周边，而去游戏店买掌机时，店方也会推荐各种各样的掌机周边。掌机–周边的搭配销售模式在今天看来已经是司空见惯了，但是早期的掌机并没有这样的待遇，一个重要的原因是销量太少，厂家看不上；而Gameboy在热销之后，便有各种厂商主动来找任天堂购买授权，针对Gameboy开发各种周边产品，除了包、贴膜这些，有的还专门针对GB本身的不足，比如夜光灯、充电包，放大镜……不过早期的这些周边虽然看起来不错，但往往有各种各样的问题。

比如电池包，当时的镍铬电池的使用时间短，而充电器发热现象也比较严重；照明灯直接通过GB供电，使得GB使用时间减少不说，在电池电量稍有不足时灯便也暗得没法用了；而放大镜本身边框就挡光，所以都搭配有照明灯，但也面临和照明灯同样的问题……尽管如此，从GB开始，为掌机开发各种周边已经成了周边厂商们的一大重要业务。



►口袋相机，官方发售的一款很有趣的结合了相机和图像编辑功能的GB周边，也是当今智能手机照片编辑功能的始祖。

与家用机的互相提携



1994年任天堂做了一个很有趣的周边：Super Gameboy（简称SGB）。这东西表面看起来像是一张SFC卡，但上面有个GB卡的插槽，使用的时候，将GB插在SGB上，然后再把SGB插在SFC上，再然后就能在电视上玩GB游戏了，这样不仅画面更大，还有了彩色——依靠一个周边就给原本黑白画面变成真正的彩色并不现实，所以所谓的彩色，不过是把那原来的由黑到灰的4阶颜色换成其他的，本质上还是没变。

当然，想要享受这种玩法，是要有一定基础的，首先你要有SFC……其实即便不



▲SGB的使用说明。

说钱的问题，SGB本身也有不足，首先是没有通信插口没法实现真正的GB那样的联机，还有就是音画有一定的不同步。后来的SGB2解决了这两个问题。而后来NGC用来玩GBA的周边Gameboy Player，也都和SGB、SGB2属于同类。

二次热销的掌机（上）——后续者的夭亡

GB有个令现代掌机无法不佩服的一点，就是服役期超长，长达10年以上。而这个创举除了后来的软件二次爆发，也和其原本的后续机种夭折有直接关系，所以在二次热销这个方面上，我们分成两大部分——某种意义上来说，GB其实不用服役这么久的……

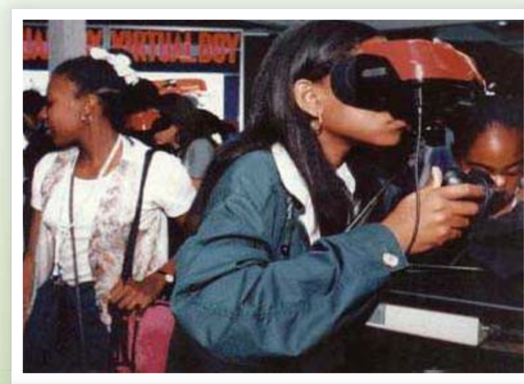
前面我们提到，尽管GB在上市之初无论在机能、画面、音质这些表现上足以傲视前辈，但后来的竞争者却都无一不在机能上压制了GB，尽管如此，GB仍然凭借游戏和续航两大掌机的基本优势胜出，就这样，时间走到了90年代中，这个电视游戏从2D向3D发展的大变革时代。

这个时代的GB尽管力挫对手，但本身的机能在大时代的背景下已经显得很落后了，大众普遍认为任天堂因为在掌机市场挫败了一个又一个的挑战者所以不思进取，要让GB自然淘汰。其实还真不是，在那段时间，以横井军平为首的研发团队正在致力于GB后续主机的研究，这部主机就是后来以家用机的身分上市却惨遭挫败的Virtual Boy，按照惯例，我们简称其为VB。

当时任天堂凭借SFC的大作攻势，大战PS、SS为首的次世代主机，但也不过是拖延时间，因为3D时代的到来已经是游戏发展的趋势，只能顺应无法阻止。而在3D游戏浪潮下，任天堂本社在进行研发的两部主机虽然都以3D为卖点却各有不同：VB是以3D立体视为卖点，宫本茂领军的N64则和PS、SS一样在游戏画面内容上向3D化。当时游戏界正处在2D游戏向3D游戏转变的大变革时期。而任天堂在之前的FC和SFC，其成功都是软硬两手抓，惟独GB靠续航和游戏阵容挫败了众多机能强于自身的挑战者，于是在任天堂社内，便有机能至上派和反机能至上派的理念之争，前者的代表是任天堂的第一游戏制作人宫本茂，后者则是创造了GB神话的横井军平，尽管从辈分上说横井军平



▲作为GB的后续掌机来开发，开发中遭遇瓶颈，最终被当做家用机去拖延时间而以半成品姿态上市的悲剧主机Virtual Boy。


▲1995 E3上展出的VB，那时还是头戴式。


▲虽然只有红黑两色，但这样3D的立体视游戏画面在当时还是相当震撼的。

是宫本茂在游戏行业的老师，但理念的冲突还是让二人多次发生争执（出自3DS发售后宫本茂的访谈）。

而两种理念也反应到两部开发中的主机上，N64强调机能至上、强调全新的电脑3D技术的最强展现；VB则使用3D立体视技术来降低主机和游戏的开发成本，甚至因此放弃彩色画面而使用单色画面。从定位上来说，N64是不折不扣的电视游戏机，VB则是掌机——或者说是便携游戏机，像电池供电为主、自带显示都是典型的掌机特征，而包括主机原件和显示设备，都集中在那个眼镜状的机身上，通过头带把游戏机固定在头上，用手柄进行游戏。

这个创意即便现在看起来也相当大胆，但毕竟3D立体视在当时已经有些发展，所以主机的开发还算顺利。

但是开发最终在稳定性上遇到了瓶颈，横井军平这才发现自己高估了3D立体视技术，无奈只好率部来进行各种解决……但是还没等找出解决方案，横井军平就收到了任天堂总部让VB上市的通告，原因是PS和SS已经逼到家门口了，而N64那面精益求精一时还不能出马，所以需要已经成型的VB上阵抵挡一下——说白了就是当炮灰为N64争取时间。反正GB那也没有对手不是？



▶横井军平与宫本茂师生的合影，尽管宫本茂提起横井军平什么时候一直以老师相称，但在开发N64和VB那段时间里，二人在游戏硬件上理念冲突相当大。

横井军平当然不答应，便向山内溥申诉，称VB虽然已经开发了基本问题，但稳定性没解决这只能自砸牌子。老山内倒也没直接驳回，而是针对晃动问题，提出以让VB丧失掌机身分为代价来用支架获取绝对稳定性的方案，反正要挡的是PS和SS这些家用机，便携什么的可以不用考虑。

于是，VB强行上市，尽管注解是移动系统，但宣传却是和PS、SS一样作为家用机来宣传。但这个半成品注定失败，甚至没能实现为N64争取时间的目的，成为了任天堂的第一个失败的游戏机，更使GB之父横井军平离开了任天堂。而画面机能早已与时代主流相去甚远的GB，成为了为数不多的后继者刚一登场便夭折、进而还要继续奋战的掌机。

二次热销掌机（下）——掌机才玩得转的宠物狂潮

既然后续的VB被套上家用机的外衣早产当了炮灰，那么GB便还要顶着媒体、玩家和业内人士们的冷嘲热讽，继续死守着掌机市场。但在这坚守中，GB竟然迎来了其第二春！



▶为GB带来二次热潮、拯救任天堂于危难、更让所有人见识到掌机独有魅力的《口袋妖怪红·绿》。

从美泰的二极管掌机诞生开始，直到今天的PSV和3DS，掌机们的销售路线无非是三种：一种是热销后稳定发展最后退出，这是大多数掌机；一种是初期乏力中后期发力，PSP便是这种销售曲线的代表，目前PSV也有这趋势；还有一种是通过一次次地出吸引眼球的新机型来一次次刺激销量，NDS和3DS可以归为此类。而GB的特别之处在于，理论上它走的是非常传统的第一种销售路线，所以进入90年代中期，尽管还有精品出现，但日薄西山之态已经尽显。尤其是在

电视游戏已经进入第五世代、游戏整体上由2D进化为3D的大时代背景下，FC级别的画面和又小又黑白的屏幕，无论如何都会让人产生不入流之感。主流游戏媒体也不乏GB何时退出游戏舞台一类的话题。

结果，1996年，《口袋妖怪 红・绿》的出现，让那些自以为沉浸业界多年、看透业界沉浮规律的业内人士们大跌眼镜，这款初期销量平平的游戏在首发之后进入了难以想象的长卖，而原本被他们不看好甚至拿来取笑的GB，销量则跟着一路攀升起来，不仅在日本引起了新一轮的GB销售热潮，更因此销向了全世界。

游戏的画面、音乐、内容……组成一款游戏的要素太多了，而在画面和音乐都无法占优势的情况下。任天堂抓的便是其最核心的要素——内容，而《口袋妖怪》的魅力不仅仅在于其好玩上，更在于其乐趣是仅仅在掌机上才能实现的，画面再强大的街机和电视游戏机，都无法体会这种便携和联机带来的收集、育成、通信、对战的乐趣。

而《口袋妖怪》带来的热销并不只是一阵风潮，这GB的二次热销中，众多早期的经典再度热销，而厂商们也都认识到这个平台蕴涵着的独有的巨大市场潜力，甚至包括当时极其热门的《宠物蛋》也都登陆到了GB平台上来。这个热潮一直持续到1998年甚至1999年，在把这个热潮传承给后续的GBC后，黑白GB本身才功成身退。

和上次的火热不同，这次GB的爆发源自于其适合掌机自身特色游戏的出现，至此，掌机告别了“便携的电视游戏机”这个附庸的身分，拥有了完全独立的游戏体系。

然而在GB二次爆发的日子中的1997年10月，已经离开任天堂的GB之父横井军平在车祸中离世。尽管没能看到生前最后策划的WS上市，但GB取得如此辉煌的二度成功，相信也足以让GB之父满意了。


Video Game News

The hottest gaming news on the planet

Farewell, Game Boy

The man behind many of Nintendo's biggest hits passes away

Gunpei Yokoi's Achievements With Nintendo

▲当时刊载横井军平死讯的报纸，在GB进入二次热销大潮中，GB之父却意外身死。

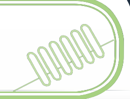
“枯萎技术的水平思考”的实践者



◀横井军平的遗著，Gameboy可谓用实际行动证明了生父的理论。

在VB折戟沉沙后，拥有了当世代最强机能的N64终于上市，尽管此时的第三方早已因为权利金、审核制度等积怨纷纷离开任天堂，但任天堂凭借其自家过硬的游戏阵容，不仅赶超了SS，甚至一度直逼PS，但卡带媒体的容量限制以及任天堂的孤军奋战，最终还是让任天堂失去了电视游戏机的霸主地位。而与VB惨败、N64惜败的情况形成鲜明对比的，则是GB那个看似过时的掌机凭借《口袋妖怪》掀起了新的销售大潮，并带来了众多新的游戏。加上后来的NGC，连续两代高机能主机的相继落败，终于让任天堂重新审视机能的地位。

最终，横井军平的“枯萎技术的水平思考”，成为任天堂的重要社训，一直至今。



新颜色、新版本与限定版



▲Gameboy兄弟系列——各种颜色的GB。

GB如此受玩家欢迎，而厂商为了满足更多玩家的需求，便破天荒地为GB推出多种颜色，这个便是由糸井重里提出的“Gameboy兄弟”方案，这在当时来说可谓是一大创举，因为在此之前，即便是和像雅达利那样推出主机新版本，也不会想到给同样的主机配上不同的颜色。当时还在GB游戏《马里奥网球》的广告以及杂志《Gameboy兄弟》中特别宣传过，除了和首发那批相似的黑紫色按键的，后面还跟进了透明、红、黄、绿、黑等颜色，

除了不同的颜色，GB在后来还发售了全新超薄的新版本——Gameboy Pocket（简称GBP），机身大大轻量化，并改用2节7号电池供电，屏幕也更清楚；除此之外还有增加了前光灯的Gameboy Light（简称GBL），而这两种机型除了本身作为GB的新版本外，本身也有各种主题的限定版，如1998年7月21号口袋中心发售的限量版GBL。（GBC由于机能本身变化不大，初期的游戏又和GB彼此兼容，也被一部分人认为是GB的后续版本，事实上除了中后期大量的GBC专有游戏外，GBC本身在一些配置上也有提升，所以算作是GB的后续主机。）



▲手冢治虫限定版的GBP。

GB开创的这两点对掌机市场的影响可谓巨大，无论是GBC、GBA还是后面的NDS、3DS乃至其他厂商的NPC、WS、PSP、PSV，无一不为自家主机配以多种颜色，限定版更是成为吸引玩家掏腰包的有效手段。而新版本主机，也是各种改良版层出不穷，像NGPC、GBA SP、NDSL、NDSi、NDS LL、PSP-2000/3000、PSV-2000、3DS LL，都是有相当大改进的新版本。而且这种促销方式不仅局限在掌机平台，任天堂、索尼、微软也都把新颜色、新版本、限定版这些应用到了各自的电视游戏机上，以进一步增加销量。



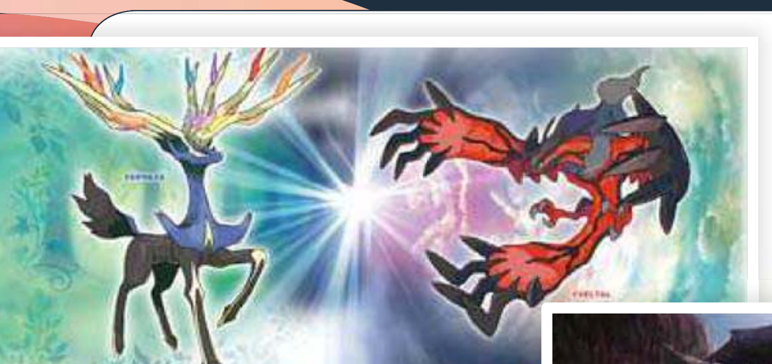
▲口袋中心发售的首款限定主机——《口袋妖怪》限定版GBL。

掌机地位的提升

在任天堂地位最低迷的日子里，GB这边厢的意外火爆无疑拯救了任天堂。那种几乎颠覆了当时主流业界评论人三观的火热，自然也让任天堂自己不得不重视起掌机市场起来。到1998年，甚至出现了《口袋妖怪运动场》这样将掌机和电视游戏机相连、以掌机带动电视游戏机的现象，而且还不止一次出现。



▲掌机市场的胶着战如此让人关注，一大重要原因是本身拥有着不依附于任何其他平台的独立地位。



于是，对掌机市场的重视便不再局限于任天堂一家，索尼为了干掉这个时刻爆发的对手也以机能强大的PSP加入到后来的掌机市场争夺战中，至今的掌机市场，仍是任天堂和索尼两大对手的交战。而这一切，无疑起始于当年GB那重新焕发的第二春。



▲▶《口袋妖怪》与《怪物猎人》是颇具代表性的只有掌机平台才能体验其联机乐趣的佳作，

品牌的延续与精神的传承

1998年4月14日，Gameboy Color的发售标志着掌机市场正式进入彩色世界——尽管之前GB的所有对手都无一例外地采用彩屏但却无一例外因为耗电和游戏问题而遭淘汰，而GBC作为主流掌机虽然标志着彩色掌机时代的正式到来，但无论是GBC本身兼容全部的黑白GB卡，还是早期GBC游戏为GB/GBC共用，都表明掌机的黑白游戏时代尚未结束，甚至到《口袋妖怪 金·银》发售，都有很多玩家是用GB玩的而不知第二作《金·银》就已经彩色化。但彩色化终究是趋势，到GBC的中后期，其卡带中便鲜有支持GB主机的了。而再无大作支撑的Gameboy，也渐渐地淡出了历史舞台。虽然淡出，但“Gameboy”这个品牌却延续下来，除了GBC，后面的GBA以及GBA的两个新型号——GBA SP和GBM，无一不沿用着“Gameboy”这个品牌。

2004年末，NDS发售后，初期官方曾否认NDS是GB系列掌机的后续，而称之为电视游戏机、GB掌机之外的第三个产品。话虽这么说，但GB系列的新掌机一直迟迟不公布，而NDS却在发售半年后便迎来了席卷全球的热销。到2007年夏天，任天堂北美市场部总裁乔治·哈里森终于以官方身分承认了NDS将取代悠久的Gameboy品牌，是未来发展的重点，以后是否重启Gameboy则另议。

回顾任天堂在两个时段的两个发言，很明显可以看出，在NDS发售之初，面对PSP那样强大的对手任天堂是做好了两手准备的，（大概还有是拼机能的GB系新主机？）但NDS和GB一样，虽然机能不足，但凭借创意和游戏，将挑战的对手远远地甩在了后面，乃至今天的3DS也是如此，都和GB的二次崛起惊人地相似。尽管Gameboy这个品牌已经被官方雪藏起来，但在今天热销的3DS上，我们依旧能看到GB时代的游戏至上精神的传承！



▲从Gameboy到3DS，历经25年，虽然Gameboy的品牌已被雪藏，但游戏至上的精神却一直传承下来！



多人共斗狩猎类游戏大多有推出资料篇的习惯，而自从KT被爆出注册“讨鬼传 极”的商标以来，本作的公布也只是时间问题。日前官方终于放出了游戏的第一波情报，新怪物、新武器的套路化出牌也在大多数玩家的意料之中。

文 苍穹　美编 Juxi

PSP/PSV	动作・狩猎	ACT
讨鬼传 极		
讨鬼传 极		
Koei Tecmo Games	日版	预定2014年内
1～4人	5184日元（PSP版）/6264日元（PSV版）	对应周边未定

全新恶鬼袭来！

序章

在前作围绕“大祸时（オオマガドキ）”的战斗结束三个月后，泡沫（ウタカタ）之里迎来了短暂的安宁，不过这来之不易的和平却被突如其来的危机打破——从北方袭来的未知恶鬼突破了“中之国”的防守。

由灵山派遣而来的精锐“百鬼队”，不服从于灵山、独立不羁的“不知火（シラヌイ）之里”，在暗中活跃的秘密组织“阴阳方”……各怀心思的人聚集在了泡沫之里。

恶战的结果，获胜的是人，还是鬼？鬼府（モノノフ）们再度展开讨鬼之旅！

忌速火（イミハヤヒ）

野兽姿态、拥有两条尾巴的大型鬼，看似柔软的身体蕴含着压倒性的力量和狂暴的本能。作为突然从北方袭来的未知恶鬼中的一员，其来历和生态习性都不得而知。

新武器·薙刀



一心一意的少女武者
历（れき）

挥舞着薙刀的年轻鬼府，与稚嫩的外貌相反，她的言谈举止质朴且刚毅，无论面对怎样的状况都能冷静应对。不过，不轻易让人接近的顽固性格，也令她容易受到周围的孤立。从不知火之里被派遣而来的历，目前负责协助百鬼队。



主人公男·女

玩家依旧作为泡沫之里的讨鬼队长，率领同伴们讨伐恶鬼。在经历过三个月前的一场场恶战后，主人公已经与同伴们结下了深深的羁绊，这种羁绊也将化为力量助玩家一往无前。

新要素初探

除了薙刀等新武器外，本作还将在前作的基础上追加更高难度的任务，大型鬼的数量约为前作的2倍，恶鬼的行动也会有所强化，令战斗更具紧迫感。

官方已公布会追加全新的战斗风格和御魂，而更多外型与实用性并存的装备也等待着玩家们的打造。此外还有比“鬼千切”更强力的必杀技存在，让我们期待后续情报。



魔壊神トリリオン

新公布的本作是Compileheart集结了众多著名制作人所打造的“魔界一番馆系列”的第一弹。一万亿这个夸张的数字让人不禁联想到《魔界战记》。本作的定义为“临死之际托付信念的RPG”，不过战斗、系统等各方面要素尚未公开，此次先为各位读者带来个性十足的游戏角色。

文 虫无兮　美编 Juxi

PSV	角色扮演	RPG
万亿魔坏神		
魔坏神トリリオン		
Compile Heart	日版	预定2014年内
游戏人数未定	7344日元	对应周边未定

在这个魔界和天界间战火连绵的世界里，魔族们讴歌着邪恶而又极恶的每一天。
就在他们所居住的魔界里，突然间出现了神秘的巨大邪神。
它就是把森罗万象都吞噬殆尽的“魔坏神”。
在其压倒性的力量面前，魔界的军队溃不成军。
就连常胜无败的大魔王杰波罗斯也一败涂地。
临终前，杰波罗斯的脑内响起了神秘的声音。
“你可以为了打倒那个家伙，而献上自己的灵魂吗？”
允诺的瞬间，杰波罗斯四分五裂的身体被缝补起来而得以复活。
杰波罗斯下定决心，要和复活了自己的少女“法斯特”一同战斗。
对身为大魔王候补的魔王们千锤百炼，目标是击倒“魔坏神”！



临死之际托付信念，讨伐将“魔”界破



角色介绍

万亿魔坏神（魔坏神トリリオン）

会遵从本能而前往不同世界的根源，将那个世界的核心吞噬并膨胀的一万亿怨念的集合体。在初代大魔王的时代，曾经让魔界陷入毁灭的危机。其HP似乎也高达一万亿……

大魔王杰波罗斯（大魔王ゼアボロス）

“魔坏神！这个魔界是绝不会让你吃掉的！”

统领魔界的第三代大魔王，同时也是本作的主人公。重情重义，又能将自己的信念坚持到底，是个热血男子汉。在与魔坏神一战中丧生，就在即将魂飞魄散之际与法斯特签下了“灵魂契约”而得以重生。虽然变成了东缝西补的丧尸身体，而且无法使出原来的力量，但是其威严不减，现在仍获得魔界居民的爱戴。

“坏”的邪“神”！


法斯特
（ファウスト）
借助手上的“操魂的魔导书”的力量，救回了杰波罗斯的少女。和杰波罗斯签下了契约，以得到杰波罗斯的灵魂为条件，借出可以击倒万亿魔坏神的力量。总是摆出一副冷酷无情的合理主义者的姿态，关于自己的来历什么的则闭口不谈。重复进行着可疑的研究，发明出了各种各样用于打倒魔坏神的道具。
“打倒它之后，你的灵魂就是我的了。千万不要忘记这点。”
露希尔
（ルゥシエ）
“哈！你不过就是一只败家犬、败家丧尸罢了。”
杰波罗斯的侄女，拥有“傲慢”的刻印的魔王。看不起输给了魔坏神的杰波罗斯，为了能够成为大魔王从而支配魔界，接下了讨伐魔坏神的任务。从幼年开始即接受英才教育所以自尊心很强，是个又任性又固执的千金小姐。另外还是佩尔佩尔的姐姐。
丽维娅
（レヴィア）
“大魔王大人，您的那份觉悟，我丽维娅一定感铭肺腑。”
杰波罗斯的青梅竹马，拥有“嫉妒”的刻印的魔王。平时是称呼杰波罗斯为“大魔王大人”的成熟女性，不过两人独处时就会直接叫名字而且对其撒娇。从心底憎恨曾一度将杰波罗斯的性命夺走的魔坏神，于是接下了讨伐任务。如果杰波罗斯和别人愉快地交谈，她就会默默地对那个人产生强烈的敌意。
菲歌露
（フェゴール）
“呼哈……好困……ZZZ……”
杰波罗斯的姐姐，拥有“懒惰”的刻印的魔王。称呼杰波罗斯为“小杰”，而杰波罗斯则称其为“姐姐大人”。虽然话不多但是很为弟弟着想，为此接下了讨伐魔坏神的任务。极其怕麻烦，平时基本上都是在睡觉，不过其魔力却远远凌驾于主人公之上。



玛蒙（マモン）

“对了对了大魔王，如果打倒了那家伙的话会有什么奖励吧？”

杰波罗斯的堂妹，拥有“贪婪”的刻印的魔王。性格十分率直，是个随心所欲又闲不下来的人。为了成为大魔王从而将魔界的财富全部纳入手中，而接下了讨伐魔坏神的任务。本来应该守护着作为魔界入口的“地狱门”，不过为了在魔界寻宝而将自己的使命置之不理。

佩尔佩尔（ペルペル）

“佩尔佩尔如果成为了大魔王，就要用糖果填满整个魔界！”

杰波罗斯的外甥女，拥有“暴食”的刻印的魔王。露希尔的妹妹，天真开朗又带点蠢萌的少女。怀抱着成为大魔王将魔界变成糖果王国的梦想，而接下了讨伐魔坏神的任务。从小时候就一直粘着杰波罗斯，十分喜欢会给自己糖果的杰波罗斯。

阿修梅迪亚（アシュメディア）

“会发出怎样的临终悲鸣呢？啊，真是好期待啊！”

杰波罗斯的堂姐，拥有“色欲”的刻印的魔王。把杰波罗斯当做小孩子看待，喜欢色诱他来取乐。喜欢夺取敌人的性命，并通过他们的临终悲鸣来排解压力。想象着歼灭强敌时的快感，颤抖着接下了讨伐魔坏神的任务。

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

本来以为在手机上的游戏乐趣已经被课金所毁，但最近的《纪念碑谷》实在是好玩爆了，该作玩法跟原来PSP上的《无限回廊》有异曲同工之妙，都是脑洞大开的作品，并且游戏的画面也是风格十足，喜欢动脑筋的玩家值得一试。

游戏一品轩



推荐给 喜欢赛马的玩家・想了解赛马这项赛事的玩家

PSV	胜利赛马8	
	Winning Post 8	
Koei Tecmo Games	SLG	日版

赛马在日本有着广泛的群众基础，而近日Koei Tecmo Games推出了常青树“《胜利赛马》系列”的最新作。系列作品在登陆PSV平台后画质有了巨大提升，在素净典雅风格的基础上细节变得更加丰富，而玩家的牧场也全面3D化，马匹的成长显得更加真实生动。牧场中也加入了更多的设施，玩家不仅能建设扩展，还可以按照自己的意愿设定不同的外观。游戏此次依然按照惯例，参照日本中央竞马协会的资料对赛马数据进行了更新，在系统上对马匹的血统进行了调整，并且还允许玩家自己与亲密的角色结婚生子，并把孩子培养成骑手、饲养师，大幅扩展了游戏的剧情深度。此外，本作中玩家还会有机会遇到与自己契合的“缘之马”，如果找到与自己匹配度超高的马，那么在比赛时会有较高的能力加成。总的来说，本作在画面和系统上都有较大进化，系列游戏的玩家不要错过。



▲这马的头套看起来很像摔角选手呀。

推荐给 对日本时代剧感兴趣的玩家・文字冒险游戏爱好者

PSP	大正莫比乌斯 携带版	
	大正メビウスライン Portable	
Dramatic Create	AVG	日版

本作原是PC平台上一款以大正天皇时期为背景的文字冒险类游戏，近日这款作品被移植到了PSP平台。故事讲述了大正末期，主人公柊京一郎到帝国大学求学，由于他具有能看到“死灵”的特殊能力被人知晓，军部开始盯上了京一郎，他的命运也就此改变。小C对BL主题的游戏不太感兴趣，但不能否认的是本作的立绘和场景都刻画得很精细，云朵、树叶、摇曳的倒影等动态效果让画面栩栩如生，并且一些漫画风格的分镜也让表现力得到了提升。在剧情的发展方面本作较线性化，提供给玩家的选择和分支并不算丰富，反而是在剧本的呈现上厂商花了不少心思，玩家能任意地对剧情进行快进或倒退，如果有很喜欢的台词还可以连同声音一起保存在“笔记本”中，如果你对剧本中的一些词汇不太明白，还可以在菜单中的“用语集”里寻找解释。此外，游戏的特典模式中以角色分类收录了各自的声音、动作、桌面等内容，玩家可以按照自己的喜好进行挑选和欣赏。



▲这个眼神有一闪的感觉。

推荐给 棒球爱好者・热血玩家

3DS	超人终极棒球 动作卡片战斗		
	超人ウルトラベ–スボ–ル アクションカ–ドバトル		
	Culture Brain	SPG	日版


▲这个人物建模不太给力呀。

热血棒球一直是日本动漫一个很重要的题材，而本作则是一款以卡牌为基础的棒球作品。从画面来看本作实在是有点寒碜，虽说是3D建模，但看台、泥土和草地的贴图毫无细节可言。由于所有行动都是通过卡牌来选择，所以相对于其他棒球游戏来说本作的节奏偏慢，更加考验玩家的思维，比如作为防守方时玩家投手会有五张不同类型的牌可以选择，每张牌代表一种投球技巧，如果你了解对手是擅长打什么位置的球，那么就可以制定有针对性的策略，而每种投球技巧通过训练和比赛都可以得到等级提升。除了较为特色的策略玩法，游戏中的热血元素也非常丰富，当技能达到一定水平后，经常会出现球员被球打飞，甚至棒球直接爆炸弄倒一片人的状况（汗，又不是手榴弹），并且火焰、雷电等特效的加入简直跟日本综艺节目的风格一脉相承，但总体来说热血有余专业不足，或许本作更适合喜欢看热血动漫的玩家。

推荐给 《割绳子》爱好者・喜欢动脑筋的玩家

3DS	割绳子 三合一		
	Cut the Rope Triple Treat		
	Activision	PUZ	欧版

在智能手机平台上，《割绳子》的知名度算比较高了，用最简单的操作给人带来了无穷乐趣，而近日原手机上的三款作品被打包到了一起登陆3DS平台。把游戏从单屏移植到双屏难度不小，以前在手机触摸屏上的操作自然是转到了3DS的下屏，玩家可以利用触控笔来割断绳子，让糖果最终落入小怪物的嘴里。但由于比例原因，原来的绳子和小怪物在下屏上显得特别小，看起来怪吃力的。3DS的上屏主要是负责播放动画和让小怪物在那里卖萌挤表情，虽然上屏的3D小怪物看起来视觉效果很强，但毕竟没什么实际用处，看多了以后也就不觉得新鲜了。此外，厂商这次的诚意似乎并不太足，并没有增加任何新的主题关卡和玩法。抛开炒冷饭来看，本作仍然是一款高质量的作品，但是小C实在忍不住吐槽凭什么在iOS上时定价为0.99美元，但到了3DS上就变成了35美元呢



▲上屏的小怪物还是挺萌的。

推荐给 原动画的粉丝们・动漫爱好者

PSV	魔法少女大战 斩祓		
	魔法少女大战ZANBATSU		
	2.5次元TV	ACT	日版

本作故事发生在被怪物侵蚀的日本，玩家扮演主人公“榊天音”，借助各地魔法少女们的力量驱逐怪物。最开始小C还以为本作是一款AVG作品，因为对话部分几乎跟常见的文字类游戏如出一辙，并且2D立绘和背景都很精致。游戏的战斗方式很简单，在关卡中通过方向键控制移动并砍杀小怪，每打死一只即可吸收它们的能量，能量积累到一定程度后狂点圆圈键即可打击正中的大BOSS，而在发动技能和战斗胜利时都会有华丽的过场动画。但让小C我恍惚的是，玩着玩着又发现这款游戏其实披着动作游戏马甲、设计思路却跟手机上的课金游戏如出一辙，就是不停地循环、合成、升级，厂商本意可能是想把更多的元素融合进同一款游戏中，不过在PSV平台上玩这种时间碎片化的游戏难免会有些乏味。本作整体的画面水准较高，总的来说还是值得一试。


▲这招式非常的炫目啊。

圣女们初次集结于掌上！

期待点 PSV版的操作手感如何？

PSV | FTG | 格斗·2D
圣灵之心3 爱意满满
アルカナハート3 ラブマックス!!!!!
Arc System Works | 日版 | 预定2014年5月29日

自初代于2006年底在日本街机厅正式稼动以来，登场角色全部为萌妹子的“《圣灵之心》系列”就一直是FANS和阿宅们关注的对象。随着版本不断更新，系列每一作也通过移植家用机平台，给玩不到街机的玩家带来了快乐。如今系列的历史已快迈入7个半年头，于2013年5月8日稼动的街机最新版《圣灵之心3 爱意满满》也来到了家用机平台。而这次，厂商并没有忘记已经拥有强大性能的掌机平台。



系列的故事舞台是圣灵所存在的现代世界，只有拥有纯粹之心的少女和圣女才能感知到圣灵，而系列的主人公，便是能够感知到这些圣灵的少女们。本作的登场角色多达23人，每个角色都配有一只代表性圣灵，而玩家则可以从23只圣灵中任意选择其一来搭配角色战斗。23名角色+23只圣灵的两两组合，让战局与战术变化无穷，即使是同一个角色，搭配的圣灵不同，也能衍生出完全不同的战术。系列的战斗风格是类似于《罪恶工具》、《苍翼默示录》等作品的快节奏连段风格，角色要驱使二段跳、空中冲刺以及独特的飞翔系统来纵横于画面上。而《爱意满满》作为3代无印版的升级版本，更是新增了在一定时间内强化自身的“Extend Force”状态下发动的大范围型全新华丽必杀技“Arcana Eclipse”，让立回时的选择更加丰富。


▲战斗画面比例为4：3，两侧会给出玩家的情报。

故事剧情方面，本作除了保留3代无印版的剧情之外，还新增了紧接其后的“后日谈”的故事：在拯救了日本沉没的危机不久之后（3代无印版剧情），电视台报道了一处由漂亮的石头所制造出来的温泉，但所谓“漂亮的石头”在圣女们看来，却是不应存在于物质界的“虹色圣灵石”。围绕着这块石头，圣女们又将掀起新的波澜。另外无印版剧情与后日谈剧情均对应全程语音。

（文：白菜）


▲冴姬的“Arcana Eclipse”攻击很有魄力。


▲一听到温泉我就料到会是这样的福利剧情了。

光盘视频收录 POCKET HALO

在战国乱世开创全新的时代！

期待点 官方中文版能否延续到PSV？

PSV	SLG	模拟・战略
信长之野望 创造		
信長の野望 創造		
Koei Tecmo Games	日版	预定2014年5月29日

继《天道 PK 版》之后，PSV平台也将迎来“《信长之野望》系列”的最新作——《创造》。

作为系列30周年的纪念之作，游戏有着诸多变化。首先本作彻底以一整张3D地图的形式呈现，不但视角可以自由调整，就连城池、城下町也会根据玩家的建设而在外观上发生明显的变化。战斗分为两个方面，在大地图上出兵、制定进军路线时，部队是以“凸”型图标显示的，便于玩家掌控全局、部署战略；而当两军短兵相接后就会进入会战界面，各部队以3D建模的方式呈现，玩家需控制其行动以及发动各式战法。此外气候、地形等因素都会对作战造成莫大的影响。PSV版支持触摸操作，存档和DLC与PS3/PS4版都可以共通，此外还能用摄像头或图像登录功能作成新武将的头像。值得一提的是本作的PS3/PS4版都已推出中文版，国内玩家们有理由期待PSV平台的又一官方中文游戏。（文：苍穹）


▲本作的城池数量达到系列最多的300座，全3D地图对于PSV的机能是一个考验。


▲会战界面从地图界面中分离出来，相比前作也更加具有魄力。


▲利用图像登录功能作成新武将，“织田信喵”乱入到了《创造》的世界。

3DS高达卡牌战斗7月开战

期待点 卡片更新与街机版同步

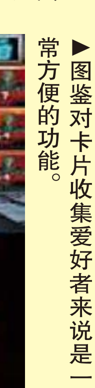
3DS	TAB	桌面・卡牌
高达 挑战三世代SP		
ガンダムトライエイジ SP		
BNGI	日版	预定2014年7月17日

街机平台人气高达题材卡牌游戏《高达 挑战三世代》即将登陆3DS平台，3DS版的玩法和街机版一样，而且3DS的上下屏正好对应街机的两个画面，所以连操作性上也和街机版相近。当然，游戏也对应按键操作，不适应触控操作的玩家也可以流畅地游戏。本作收录了1400张以上的卡片、400种以上的任务和160架以上的机体，独角兽高达、00高达、自由高达等熟悉的机体都会登场。3DS版追加了图鉴功能，可以确认自己收集到的卡片以及每张卡片的详细内容，另外还有邂逅通信对战等。作为早期购入特典的是可以在街机版上使用的限定卡包，内含非常稀有的卡片，而且只有在这个特典中才能入手。（文：乌冬）

▶游戏主模式以任务的形式进行。



▶使用3张MS卡和3张机师卡就能展开战斗。



▶图鉴对卡片收集爱好者来说是一项非常方便的功能。





让光与影的交替带领少女走出废墟

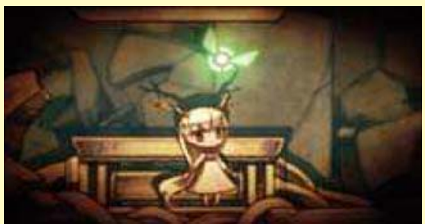
期待点 创新之作能否带给玩家惊喜？

PSV | ACT 动作
萤火虫日记
htoL#NiQ -ホタルノニッキ-
日本一Software | 日版 | 预定2014年6月19日

本作是一款活用了PSV触摸功能的2D动作游戏。游戏的主要内容是让玩家通过操作画面中出现的萤火虫，将失去记忆的少女弥音（ミオン）从废墟之中带去外面的世界，并借此解开废墟中隐藏的重重谜团。萤火虫在游戏中分为“光之萤火虫”与“影之萤火虫”两种，使用“影之萤火虫”能潜入游戏中的影之世界，玩家可以通过背触板进行两种萤火虫之间的切换。游戏难度稍高的本作主要以成人为目标群体，玩家可在游戏中体验到以“死亡”为主题的略显残酷的世界观。游戏画面犹如绘本般可爱精致，从目前公开的概念图来看本作也充满了一种小众的艺术气质，暖色的色调也使整个游戏充满了温暖的感觉。游戏除了初回限定豪华包有卡带版外，一律以下载版的形式进行发售，下载版的售价暂定为3086日元。



（文：库玛）



▲在有高低差的地方弥音可能无法直接前进。



▲切换到影之世界会发现游戏提示。



▲点击后就会让物体崩坏，为弥音的前进铺平道路。

在神户街头探寻事件的始末

期待点 神户街头的高度还原

3DS | RPG 角色扮演
滨虎 浓烟世界
ハマトラ Look at Smoking World
Furyu | 日版 | 预定2014年7月17日

《滨虎》是一部描写一群拥有特殊能力的人相互对抗的战斗剧，虽然这次的游戏沿用了原作的世界观，但和原作漫画以及动画不同的是，本作讲述的是以神户为舞台的原创故事，现实中神户的商店街、公园、中华街等都将在游戏中重现，让玩家的冒险充满临场感。游戏的监督和脚本启用了曾操刀过“《东京魔人学园》系列”的今井秋芳来负责，玩家要操控拥有特殊能力的主角一行人，在神户解决突发的各种事件，体验故事、角色都焕然一新的原创作品。



游戏讲述了转学到神户某学校的主人公，与拥有特殊能力的组织“麻烦克星”相遇，并在某个事件中得知自己其实也是能力者的事实。之后，从“麻烦克星”手中的大量委托里发现了关于有人失忆的相关委托，为了解决这一事件，揭示侵蚀神户街头的阴谋家，并找到失忆之人成为能力者的原因，主人公踏上了冒险的旅途。游戏的战斗为回合制，玩家需要通过按键指令来发动不同的攻击，让整个战斗的紧张感十足。

（文：阿鲁）



▲解决市民的烦恼是“麻烦克星”的工作之一。



▲战斗时需按下不同的按键来进行操作。



▲街头场景完美再现了真实的神户。



文 哪尼
美编 sienna

PSV	音乐	MUG
初音未来 女歌手计划 F 2nd		
初音ミク –Project DIVA– F 2nd		
SEGA	日版	2014 年 3 月 27 日
1 人	6279 日元	对应交叉存档 /PSV TV

画面表现提升、两种新操作追加、各种细节上的调整，《初音未来 女歌手计划F 2nd》带来的变化虽然不少，但却很难给予系列玩家惊艳的感觉，20首新歌搭配20首老歌的组合在曲目阵容上多少也打了些折扣。但无论如何，几首人气新曲的引入配合精心编排的PV，为我们带来了极大的视觉享受，而引入Piapro平台、编辑数据排名、丰富的挑战道具等等，都让这款作品显得更为成熟，可玩性也得到了进一步提升。

继承要素

本作可以继承前作《初音未来 女歌手计划f》的存档，不过可继承的项目仅仅只有角色的服装和饰品，DIVA POINT和房间道具等均无法继承，因此前作的完成情况如何对本作白金时间的影响并不大。

交叉存档（CROSS-SAVE）

本作支持与PS3版进行交叉存档，进行交叉存档时游戏会比对本地存档与网络存档的数据，综合两个存档中最高的记录形成一个新的存档，因此即便两个版本分开游玩时产生了不同的记录，交叉存档后即能保证存档内的成绩都是玩家最高的记录，非常方便。

游戏默认开启了自动交叉存档，不过笔者建议玩家可以在“その他”→“ゲームオプション”→“クロスセーブ”中将其设为手动，毕竟PSV很难时时刻刻处于联网环境下，改为手动能避免每次漫长的检测时间。



演奏模式（リズムゲーム）



演奏模式依然分为三个部分：

教学模式（チュートリアル）：对玩家进行基本操作的引导教学，和前作一样采用了《levan Polkka》这首歌，不过此次还额外追加了EXTREME难度，颇具挑战性，可别因为是教学模式就轻敌哦。

自由模式（フリープレイ）：歌曲演奏部分，共有40首曲目，未来有可能通过DLC的形式追加新曲。

编辑游玩模式（エディットプレイ）：选择自己编辑的歌曲或是下载的编辑数据进行游玩，需要有对应的音源。

基本操作

演奏模式的基本操作相较前作并无太大变化，不过由于本作加入了连锁划动和双重划动两个新操作，因此在这里还是向一些新玩家们简单介绍一下。

音符/标记	对应操作
	抓准时机按下与音符标记相应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□(←)
	抓准时机两手同时按下△+↑、○+→、×+↓、□+←
	抓准时机长按与音符标记相应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□(←)，直到长条结束时松开
☆	抓准时机轻划屏幕或是拨动摇杆
	本作新引入的连锁划动，按照节奏连续划屏或者拨摇杆，完成连锁后有分数加成
	本作新引入的双重划动，双手同时划动屏幕的两边，或是同时拨动摇杆
	屏幕左上角出现Technical Zone的标示后，只要在其规定的数字内完成所有音符的连击，便有分数加成
	画面上下变黑后即是进入Chance Time，左下角会出现大星星形状的能量槽，在规定的时间内必须有较高的判定准确率，才能使星星能量槽蓄满。蓄满后当Chance Time结束时便会出现点亮的大星星音符，此时只要看准时机划屏或者拨动摇杆打中星星音符便算成功。不仅会有分数加成，还会追加特别的PV演出。

注：星星音符默认是使用触摸屏，不过本作允许玩家使用摇杆来操作，具体设置是在“その他”→“ゲームオプション”中将“☆型のターゲット”更改为“スティック”即可。

判定与评价

音符判定由高至低分为cool、fine、safe、sad和worst五种，只有达成cool和fine的评价才会计入连击数中，sad和worst的评价则会让能量槽下降，如果能量槽下降至0的话则演奏失败。

歌曲评价分为以下5种：

评价	取得条件
Perfect	所有音符的判定都在Fine以上
Excellent	Rank Point达到95%
Great	Rank Point达到90%
Standard	Rank Poind达到80%
Cheap	Rank Point在80%以下
Miss×Take	演奏途中能量槽降为0，视为演奏失败

道具



在演奏开始前进入“リズムゲームアイテム”可以选择想要使用的帮助道具或挑战道具，每次最多可叠加三种（帮助道具和挑战道具不能混合叠加）。需要注意的是，选择道具并开始演奏后如果中途重试或退出的话，道具所消耗的DP是不会归还给玩家的。

另外，挑战道具虽然会提升演奏难度，但完成歌曲后所奖励的DP会更多，因此笔者建议在一开始打NORMAL难度解锁歌曲的时候，玩家可以适当选择叠加一些挑战道具，以此来更快速地积累DP。

本作中两种道具的种类与前作相比有了不小的变化，具体作用请参加下表：

帮助道具		
名称	消耗DP	作用
プレイアシスト	1000	将sad和worst判定变为safe，但最终歌曲的评价会强制变为Cheap
リカバリー	1000	能量槽变为0时，有一次回满的机会
セーフティジャッジ	1000	cool、fine、safe的判定时机变得比较宽松
ダブルキラー	1000	不会出现双手同时押的谱面
スターチェンジャー	1000	星星符号可以用L键/R键按

挑战道具		
名称	消耗DP	作用
シャイター ゲット	2000	谱面符号出现时间变晚
coolマスター S	2000	fine和safe的判定也会减少能量槽，且能量槽恢复速度减半
ハイスピード	2000	音符飞入速度加快
ミクロノーツ	2000	谱面符号变得很小
パニック	2000	音符会从四面八方不规律地飞入

皮肤

本作允许玩家自由更换演奏界面的皮肤，购入皮肤后在选曲界面中选择“**カスタマイズ**”后更换**スキン**即可。皮肤收集涉及到奖杯，不过并不要求全收集，只要购买其中23种即可。

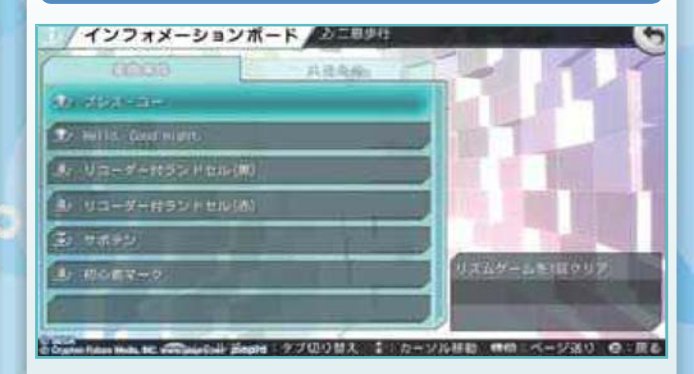
皮肤	解锁条件
DEFAULT SKIN	初期持有
MIKU(Concept)	使用初音完成50次曲目演奏
RIN(Concept)	使用镜音リン完成50次曲目演奏
LEN(Concept)	使用镜音レン完成50次曲目演奏
LUKA(Concept)	使用巡音完成50次曲目演奏
KAITO(Concept)	使用KAITO完成50次曲目演奏
MEIKO(Concept)	使用MEIKO完成50次曲目演奏
ALL STARS (Rainbow Music)	使用所有的角色没人完成50次曲目演奏
Main Visual(A)	完成393次曲目演奏
Main Visual(B)	完成393次曲目演奏
サマーメモリー(Brown)	完成2次曲目演奏
ねこねこケープ(Stripe)	完成5次曲目演奏
MIKU&NEKO	完成8次曲目演奏
RIN(Red&Black)	完成11次曲目演奏
LEN(Rainbow)	完成14次曲目演奏
RIN(鶴の构え)	完成17次曲目演奏
LEN(虎の构え)	完成20次曲目演奏
イノセント ＆アムール(Rose)	完成23次曲目演奏
LUKA(Flower)	完成26次曲目演奏
ALL STARS(Music)	完成29次曲目演奏
レクイエム(Red Rose)	完成32次曲目演奏
MEIKO(Speaker)	完成35次曲目演奏
ピエレッタ(Circus)	完成38次曲目演奏
ミクナノー(Flower)	完成NORMAL难度的所有曲目
ミクダヨーがいっぱい	完成NORMAL难度的所有曲目
GOLD SKIN	完成HARD难度的所有曲目
PLATINUM SKIN	完成EXTREME难度的所有曲目

Pick up标记（ピックアップ）



当完成若干首曲目后，会有一定的几率出现用彩色框和粉红色领结标记的某一首曲目，这便是Pick up曲目，此时如果立刻完成这首曲目，获得的DP将会是原来的两倍。Pick up曲目的游玩次数与奖杯相关，因此一旦出现的话就请尽量立刻完成，需要注意的是，如果演奏中途重试或退出，会导致Pick up标记失效。

隐藏项目



细心的玩家们应该不难发现，本作中在曲目预览图的上方有一把锁的标记，边上还标有数字。这便是本作中新引入的“乐曲隐藏项目”。每首曲目都有5~8项不等的隐藏项目，锁标记边上的数字代表着隐藏项目的剩余数量，玩家必须以规定的条件完成后才可以解锁，其中涵盖了服装、饰品、DIVA房间道具等等，隐藏项目的解锁情况可以选择歌曲后点击“**インフォメーツョンポード**”查看。

除了“乐曲隐藏项目”，还有“共通隐藏项目”，由于篇幅关系这里就不一一列出了，想要拿齐所有的共通项目只要确保达成以下目标即可：NORMAL难度全曲目通关、HARD难度全曲目通关、EXTREME难

度全曲目通关(获得一个皮肤）、曲目通关次数达到393次、使用每个角色通关曲目次数分别都达到50次。

DIVA房间（DIVAルーム）

角色亲密度

角色亲密度的设定在本作中依然存在，并关系到奖杯的取得，所有角色的亲密度情况可以在房间菜单中的“亲密度”选项中查看。而提升亲密度的主要方式有两种：抚摸与送礼物。

抚摸

抚摸角色的脸颊和头部可以提升亲密度，抚摸时画面右上角的心型气球会不断膨胀，达到虚线处的最大状态时可以获得最多的亲密度。不过千万要注意，达到最大状态后气球会稍微停顿几秒，此时要立刻停止抚摸，否则气球会爆炸，好感度则不会上升。随着抚摸次数的增加，心型气球的膨胀速度会有所加快，玩家可以多摸索和适应几次。连续达成最大亲密度的话，便会进入FEVER状态，此时角色们的脑袋会左右晃动，玩家只要不断地点击它们的脸颊即可让心型气球变大，而且此时无需担心气球会爆掉。

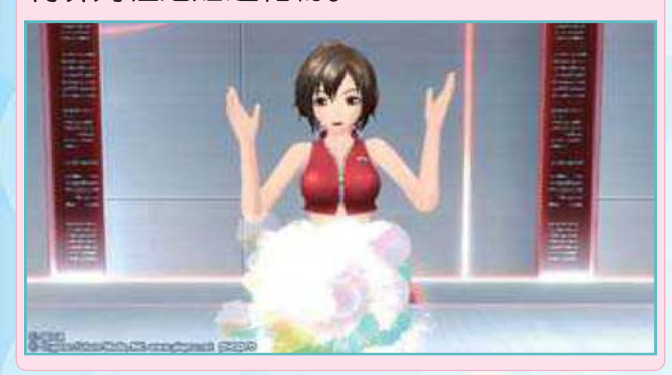
抚摸每次最多允许进行5次，5次过后每隔10分钟才会回复一次，需要注意的是PSV如果黑屏待机，那么即便开着游戏也是不算时间流逝的，必须要保持画面长亮才行。



送礼

从商店中购买食物或者杂货后，在房间菜单中选择“プレゼント”即可将礼物送给角色们，本作中玩家不能像以前那样通过不停赠送礼物来快速刷亲密度了，因为送礼物最多允许进行1次，之后同样要等10分钟后才能回复，并继续送礼。而且切记不要连续送相同的礼物，否则会导致亲密度下降。

另外，不同的角色对于礼物的喜好是有差异的，收到礼物后出现爱心表示“很喜欢”，出现花朵表示“喜欢”，点头表示“没感觉”，流汗则表示“不喜欢”，玩家可以以此推断出她们的偏好，然后更有针对性地赠送礼物。



生气状态

角色处于生气状态时，画面右下角的音符槽会变成板着脸的样子，并且角色会背对着你。由于游戏中有几个收集要素是要让对应的角色进入生气状态后才可以取得，因此惹她们生气是很有必要的。想要达到目的，只要做一些奇怪的动作就行了，比如不停地戳她们的脸颊或其他部位，以及用背面触摸板抚摸她们（Fever状态下除外）等等，都会导致亲密度下降并进入生气状态。

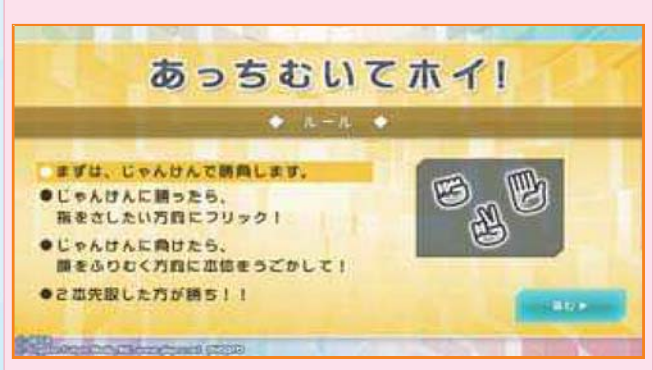
如果想和她们重归与好，只要轻轻地抚摸她们的后脑勺，连续成功几次后即可恢复。



请求与小游戏

在提升亲密度的同时，会随机触发一些来自角色们的不同请求，比如要求更换背景乐、更换房间摆设等等。此时务必要选择接受，因为接受请求的次数影响到不少收集要素。另外还有可能会触发两种小游戏：猜拳与阿尔卑斯三万尺

猜拳



按对应的按键选择出剪刀、石头或是布，猜赢的话划动屏幕指定一个方向，如果角色扭头的方向与指定的方向一致则记一分。猜输的话也没关系，上下左右随便选一个方向移动PSV即可，只要移动的方向与角色指定的方向不同则不会记分，最后先拿到3分的即为胜者。

阿尔卑斯三万尺



本作新加入的小游戏，玩家要根据背景歌谣的节奏和画面的提示，做出相应的动作。圆圈符号为双手点击屏幕两侧，箭头则是朝对应的方向滑动。游戏分为三个阶段，每个阶段中画面下方的累积槽必须超过皇冠的标记才算过关，越往后的阶段歌曲的速度越快，玩家的动作也要越快才行，虽说难度上升了，不过过关的要求也会相应降低。

由于玩家触摸的时机基本上要和标记出现的时间同步，在歌曲速度很快的情况下难免手忙脚乱。不过由于每个阶段的动作顺序都是一样的，因此只要把下面给出的动作顺序练熟后，基本就没有难度了。

○○	↑	○○	↑	○○	↑↑	○○
→　←	○○	○○	←	→	↓↓	↑　←
重复三遍后						
○○	↑	○○	↑	○○	↑↑	○○
→　←	○○	○○	←	→	↓↓	↑↑

特殊道具

在房间菜单中选择“ガジェット”后，便可以使用各种特殊道具，使用这些道具同样涉及到收集要素。

名称	作用
目覚まし时计	设定闹钟，用于唤醒房间中的角色
キッチンタイマ–	设定下厨房的时间
ジュ–クボックス	设定房间中播放的歌曲
テレビ	播放PV
ゲ–ム机	玩通关后STAFF表的射击游戏，需先在商店中购买床配置道具“pjd AC框体”
ビジュアルライブラリ	观看收集到的Loading画面图片

房间事件



赠送礼物或是在房间菜单中选择“アイテムイベント”设置房间配置等，都有可能会触发房间事件的过场。房间事件涉及到奖杯，而想要观看本作的所有房间事件并不容易，因为一些前作中的房间道具不仅没法继承，而且必须在提升亲密度的过程中才能取得，免不了要在DIVA房间中耗上很长一段时间。而房间事件的具体收

集情况，可以在房间菜单中选择“**イベントコレクション**”进行查看。

编辑模式（エディット）

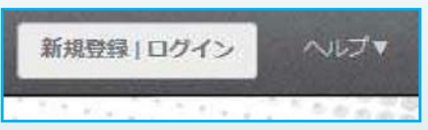
注意：本作的编辑模式并不包含在游戏本体中，玩家要登陆PSN商店中下载大约700M的编辑模式套件，之后才能创建和游玩编辑数据。

本作的编辑模式在前作的基础上进行了一些改进，包括提升镜头的可操作性、允许更改画面色调、追加渐变效果、舞台和动作模组等等，而比较令人惊喜的一点是游戏引入了Piapro这个Vocaloid歌曲交流平台，只要注册并在游戏中登陆后，我们便可以在Piapro平台上寻找喜欢的音源并进行谱面和PV的制作，同理，我们在下载他人的编辑数据时，如果看到有粉红色的Piapro标签，那么将编辑数据下载后，选择观看或者游玩时，游戏便会自动询问是否从Piapro平台直接下载对应的音源，非常方便，也很大程度上解决了谱不对曲的尴尬情况。

Piapro平台对于不少国内玩家而言可能比较陌生，而想要在游戏中享受这一服务则必须注册Piapro账号才行，那么下面笔者就指导大家一步步地进行注册。

Piapro 注册

1.登陆官方网站：https://piapro.jp，并点击右上角“新规登录”的按钮



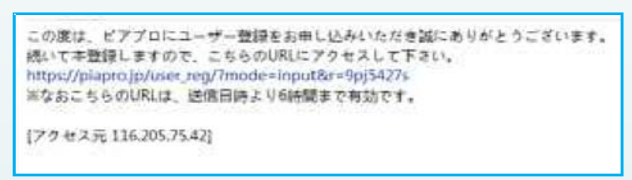
2.点击登录框下方绿色的“**ユーザー登录**”按钮，之后点击“**同意して次へ进む**”按钮



3.输入自己的邮箱账号，官方建议使用Gmail，经测试QQ邮箱也可以快速收到验证邮件



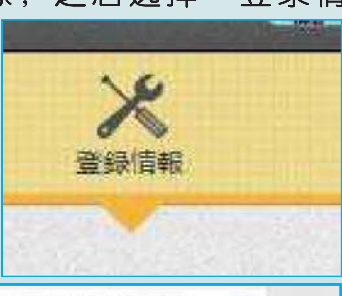
4.登录邮箱，找到验证邮件，进入邮件中给的网址继续进行注册步骤



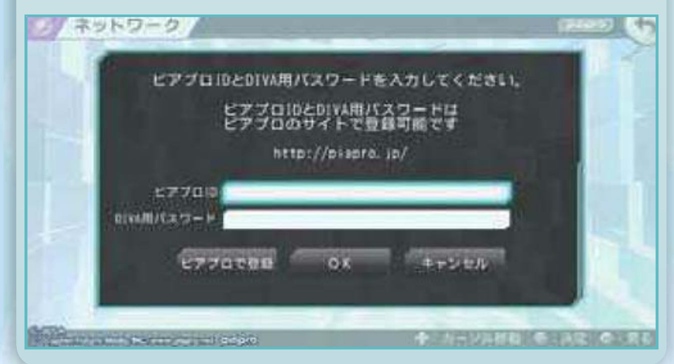
5.填入想要的账号密码等必需信息后一路完成注册即可。



6.用申请好的账号登陆Piapro，点击右上角自己的头像，之后选择“登录情报”，把页面拉到底部，找到“DIVA用**パスワード**”一栏，设定游戏中专用的密码。



7.最后在游戏中使用注册的账号以及对应的“DIVA密码”就可以享受piapro服务了。



网络模式（ネットワーク）

网络模式主要允许玩家上传或下载编辑数据，进一步拓宽游戏的可玩性。下面笔者会对几个主要的功能做介绍。

エディットランキング：玩家上传数据的人气排行榜，一般排名越靠前的制作越精良，可以作为玩家选择和下载的参考依据，配合Piapro服务大大提升了编辑数据的可玩性。



新着エディット一览：其他玩家最新上传的编辑数据，完全按照更新时间来排序，因此质量也就比较不具参考性。

エディットデータ检索：玩家可以用歌曲ID、上传者ID、Piapro曲目等作为筛选条件进行编辑数据的搜索，更具针对性。



プロフィールリスト：档案列表，玩家可以查看编辑数据上传者们的资料

マイプロフィール编集：设定自己的档案，包括昵称、生日、性别、称号和简介。

AR功能

AR功能分为AR Live（AR ライブ）、特写摄影（ポートレート）和特殊标记（エクストラマーカー）三个部分。

其中AR Live需要AR卡才能观看，特写摄影此次允许两名角色同时出境，且追加了更多的动作模组。而在特殊标记中，玩家可以扫描历代游戏的包装封面，这样就能获得相对应的特殊房间道具，从网上搜索封面图扫描也是可以的。

奖杯列表

本作没有太多难度相关的奖杯，不过由于没法快速刷亲密度，收集要素又非常多，因此想要取得白金最少需要50小时以上的时间，而前作存档继承与否对白金的速度基本没有影响。

奖杯	奖杯名	取得方法
白金	トロフィーマスター	取得所有的奖杯
金杯	中级プレイヤー	完成全部歌曲的NORMAL难度
金杯	上级プレイヤー	完成全部歌曲的HARD难度
金杯	モジュールコレクター	购买87套服装模组
金杯	カスタマイズコレクター	购买51种饰品
金杯	イベントマスター	触发全部的DIVA房间事件
银杯	映像监督	在自由模式中观看所有的歌曲PV
银杯	ミククラスタ	初音亲密度达到MAX
银杯	リンクラスタ	镜音亲密度达到MAX
银杯	レンクラスタ	镜音亲密度达到MAX
银杯	ルカクラスタ	巡音亲密度达到MAX
银杯	KAITOクラスタ	KAITO亲密度达到MAX
银杯	MEIKOクラスタ	MEIKO亲密度达到MAX
银杯	スキンコレクター	购买23枚皮肤
银杯	ルームマスター	购买所有的房间主题
银杯	家具マスター	集齐所有的31种家具
银杯	杂货マスター	集齐所有的房间配置道具
银杯	プレゼントマスター	集齐所有的礼物
铜杯	ようこそ、DIVAへ!	完成任意难度的教学模式
铜杯	イントロダクション	在自由模式（フリープレイ）中用所有的角色都完成演奏一次
铜杯	流行に敏感	完成10次出现彩虹领结标记（Pick up）的歌曲
铜杯	チャレンジャー	同时装备3个挑战道具完成任意难度的任意曲目
铜杯	おじゃましまーす	到访过全部的DIVA房间（共六个）
铜杯	3030メートル	阿尔卑斯一万尺小游戏过关
铜杯	セットリスト	观看所有的AR Live（共8首）
铜杯	フォトグラファー	AR模式中拍照10次
铜杯	CGMの轮	下载一首其他玩家的编辑数据
铜杯	イラストマスター	集齐所有的LOADING画面插画

几个注意点：

1. “モジュールコレクター”和“カスタマイズコレクター”这两个金杯，直接继承的服装和饰品是不计入其中的。
2. “映像监督”必须在自由模式中观看PV，在DIVA房间中观看是不算的。
3. “CGMの轮”必须是在“ネットワーク”中的第一项“エディットランキング”中下载一首别人的编辑数据才算。

“《闪乱神乐》系列”一直以众多个性丰富的角色、超高的爽快感以及令人心跳加快的“杀必死”场面著称，不过这次少女们却放下武器，展开了厨艺（音乐）大战！本体包A可以使用半藏、红莲两个学园的人物，收录曲为11首。至于剩余的人物及曲目，则需等待4月下旬的本体包B了。

文 大室向日葵 编 阿鲁 美编 Juxi

PSV	音乐	MUG
忍乳负重 闪乱神乐 本体包 A		
デカ盛り 闪乱カグラ 本体パック A		
Marvelous AQL	日版	2014年3月20日
1人	2430日元	无对应周边

模式介绍

游戏模式

故事模式（STORY MODE）：每个角色都拥有独立的剧本，随着剧情发展依次挑战对手的模式。根据选择人物的不同，遇到的对手也会变化，共五关。注意，每场战斗结束后虽然可以存盘中断，但在完成该人物的剧情前请勿游玩其他模式，否则会抹去中断存档。

街机模式（ARCADE MODE）：没有任何剧情对话，进行连续对战以挑战高分的模式。各难度下登场的对手会有所不同，共六关。通关后可以参与PSN全球排名。由于本作上传成绩失败后并不会重试，想要参加PSN排名时，请务必在发表总成绩前保证网络畅通。

自由模式（FREE MODE）：任意选择对手进行快速游玩的模式，不同的对手分别对应不同的曲目，最适于磨练技术。大道寺必须要购入角色DLC方能在自由模式选择，不过在未购入DLC的情况下，也能于日影剧情模式的第一关游玩她的曲目。



其他模式

更衣室（DRESSING ROOM）：可以自由更换各角色的服饰。通关各角色的剧情模式就能获得隐藏服饰，但更多都需要通过“付费DLC”（与前作联动）来获得。按下START键可以将当前的套装设置保存，一共可存25套。

资料室（LIBRARY）：可以查阅游戏各种资料或聆听音乐及语音，是在激烈的战斗之余放松精神的最佳去处，通过L/R键可以切换选项，具体包括

- **画廊**——阅览游戏中的各类画像，包括角色立绘、读盘CG等等，通过各角色的剧情模式即可获得（目前的A包仅能获得其中的一半）；
- **音乐**——欣赏游戏中的BGM与演奏曲目，在退出资料室之前可以保持播放；
- **音声**——欣赏各角色的语音，需要通过各角色的剧情模式解锁；
- **战绩**——统计玩家的总体游戏状况，可用于确认奖杯进度。

设定（SETTING）：对游戏中的基本设定进行调整，包括背景音乐、效果音、语音音量的个别设置，按键效果音的变换，料理中语音及自动存档的开关。建议玩家适当地调低效果音及语音的音量，可以更清楚地通过背景音乐来准确抓住节奏。

番付表（RANKING）：可以查看街机模式的PSN全球排名，L/R键切换各难度排行榜，△键可切换显示自己或PSN好友的名次。选择任意玩家按下○键，即可查看该玩家目前的游玩状况。



观察模式

在更衣室界面按下□键，即可进入观察模式，具体操作方法如下。

按键	功能
左摇杆↑/↓	拉近/推远镜头
右摇杆	上下移动或左右旋转角色
L/R	进入竖屏模式/（料理场面中）切换不同料理场面
△	查看料理场面
□/×	退出观察模式
START	关闭/开启操作说明
SELECT	切换操作模式

TIPS.1：竖屏模式或料理场面中按住○键并晃动PSV可以调整镜头角度。

TIPS.2：当镜头拉至最大，并尽量调整到角色背后的裙下位置时，可以获得各人物的隐藏内裤。

TIPS.3：当切换至操作模式L或R时，可以根据按键提示，对角色做出相应的动作，连续动作甚至可以导致爆衣，值得绅士玩家好好研究一番。



料理战斗详解

本作的料理战斗为传统节奏按键形式，跟随音乐的节拍，在合适的时机按下对应按键即可。随着准确度的提高，不仅能做出美味的料理，还会出现众多福利镜头，这对玩家的定力可是不小的考验。



界面与基本系统



❶ 对战槽：可以理解为玩家的“血槽”，随着连续的准确按键，红色部分就会增加，反之则会减少。当歌曲结束时，红色部分超过蓝色部分方能获胜。

❷ 手里剑：即为判定圈，当按键标记与其重合时，按下对应的按键即可。

❸ 判定提示：显示玩家当前按键的准确度，共分为4个等级，由好到坏依次为“极上”、“上々”、“凡庸”、“论外”，获得的分数也从高到低。其中“论外”判定会导致对战槽下降、并中断连闪数（后文详述）。

❹ 按键标记：在料理战斗期间，会陆续有按键标记从右向左流动，不同形状分别对应PSV的各个按键，其中心形标记为任意按键均可。而根据按键方式的不同，标记又分为以下三类。



单键，按下对应的按键一次即可。



长键，按住对应的按键，直至长键末尾方可松开，需注意长键的极上判定较为提前。



连打，不停按下对应的按键，直至达到连打计数器要求的数目。

❺ 连闪数：当玩家获得“凡庸”及以上的判定时，即可累积连闪数。连闪数对总分有加成，因此高连闪是追求高分的必要条件。值得注意的是，每首曲子的最大连闪数并非等于其总按键数，长键与连打均可累积大量连闪数。

❻ 忍法槽：通过准确地打击按键，可以累积忍法槽，每三次“极上”判定可以涨一格（四次“上々”或五次“凡庸”亦可）。当忍法槽满时，按下L或R键即可发动忍法。发动忍法期间若保持准确按键，可以再次累积忍法槽，并提升忍法等级，但一旦出现“论外”判定，忍法效果即会终结。

❼ 心形槽：达成特殊奖励的关键，具体请参见后文中的“女体盛”介绍。

胜负判定与结算

每场料理战斗分为三个阶段，每个阶段结束之后都会出现半藏爷爷的试吃部分，并对该阶段玩家的连闪数和判定准确度进行评分。对战槽较少的一方，会受到爆衣的惩罚。其中，前两个阶段结束后对战槽都会重置，对于曲目的最终胜负而言，第三阶段的表现至关重要——只有曲目结束时对战槽较多的一方才能获胜。

曲目结束后会出现战绩结算画面，统计玩家该场的具体数值，并显示该曲的历史最高分。根据玩家分数的高低，系统将给出不同的评价，从高到低分别为：秀、优、良、可、不可。此外，战绩画面可以通过晃动PSV，来对主角进行不同角度的观察。



特殊奖励・女体盛

“女体盛”是游戏发售前的一大卖点，可谓是满足绅士玩家需求的究极邪恶设定。当玩家在料理战斗中达成一定条件后，可以将对手打成全裸，并在成绩结算画面后追加“女体盛”画面，至于场面到底有多劲爆，就有待玩家去亲自体验了！

达成条件

在第一、二部分的料理战斗中，通过正确打击按键，可以累积画面右侧的心形槽，每个部分最多可以累积满半颗心。若前两部分将心形槽涨满，则会在第三部分出现心形按键标记，击中后会出现令人血脉偾张的“杀必死”画面。击中心形按键标记、并在曲目结束时以80%以上的对战槽优势取得胜利，即可满足“女体盛”的全部条件。



高分心得

本作相较于同类音乐游戏而言，判定严苛程度比较低，因此有一定基础的玩家，即使打出全极上判定的成绩也不算难事。但是鉴于系统上的一些特殊性，要真正打出高分就得费一番功夫了。那么我们就来看看追求高分到底需要注意哪些事项吧！



1.首先是基础中的基础，先努力追求全连，再提高准确度。由于游戏的谱面显示方式比较特殊，且键位相对比较多，习惯了同类横卷轴型音乐游戏的玩家，可能需要适应一段时间后才能上手，尤其是困难难度。不过本作谱面的整体密度不高，对于玩家的音乐游戏功底没有太大要求，因此在熟悉键位之后，是比较容易打出好成绩的。

2.在达成全连和高准确度后，还要力求最速进入忍法状态。综前所述，忍法状态对于分数有着可观的加成，能否第一时间进入忍法状态，会对总分产生巨大的影响。由于每三次极上判定可以累积一格忍法槽，因此最速发动忍法的方法为：曲目开始后的前27个按键标记均获得极上判定，并在击中第27个按键的同时按下L或R键。需要注意的是，每个长键是算作2个按键。

3.有时玩家可能会遇到一件奇怪事——明明是全连同一首曲子，为何最终连闪数却时高时低呢？罪魁祸首就是长键。前文提到长键的极上判定较为提前，而按住长键的整个过程会不停累计连闪数。那么如果玩家过早松开长键，虽然能够获得极上判定，但有可能损失连闪数，从而降低分数。

笔者用柳生曲目普通难度的第一条长键做了实验，结果是：以极上判定过早松长键，获515分；以凡庸判定正常松长键，获547分；以极上判定正常松长键，获621分。由此可见，过早松长键损失的分数，甚至比凡庸判定更多。因此玩家在追求高分时，应极力避免这种情况的发生，否则即使以全极上判定完成曲目，也不能获得理想的成绩。此外若



过迟地松开长键，有较低的几率出现不中断连击、但系统也不做出任何判定的情况。发生此现象后，成绩结算时的总按键数会相应减少，而损失的分数则和早松长键一样。

4.本作的街机模式若在曲目中途按下暂停并选择“重新开始”，会导致整场的大部分曲目分数都不被计入总分。这就使得意图冲击PSN排行榜的玩家，需要一口气连续打完全部6首曲子，这对玩家的实力及心理素质都有很高的要求。由于每首曲子连同各种表演桥段，平均长度在5分钟以上，使得每轮街机模式需要花费半小时有余，一旦失误就会浪费大量时间。因此，玩家在街机模式刷分之前，应事先把相应的6首歌曲练到基本万无一失，再做正式挑战。





奖杯攻略

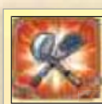
奖杯总数	33	铜杯	18	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10（视玩家音乐游戏功底，在2～4之间浮动）
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	10
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯以累计型为主，但所有累计条件都可以带着刷。由于有通过200首的要求，整体较为费时，而且游戏中的收录曲不多，后期打起来可能相对比较枯燥。至于要求技术的奖杯有两个，分别是打出一个不低的连闪数和全曲全难度获胜，不过即使是不擅长音乐游戏的玩家只要稍加练习亦可拿下，因此不必过于担心。总体来看仍可以算在白金神作范畴。



流程相关奖杯

 **ようこそ！デカ盛りクッキングへ**  铜杯

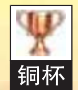
取得条件： 初次在剧情/街机/自由模式中以任意曲目、任意难度获胜。

 **やっぱり太いのが一番だよ！**  铜杯

取得条件： 使用飞鸟通过剧情模式。

 **世界の平和は私が守ります！**  铜杯

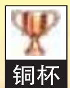
取得条件： 使用斑鸠通过剧情模式。

 **アタイの名前はハ-レム王**  铜杯

取得条件： 使用葛城通过剧情模式。

 **らぶ・ひばり！**  铜杯

取得条件： 使用柳生通过剧情模式。

 **たくさん食べても问題ないよ！**  铜杯

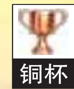
取得条件： 使用云雀通过剧情模式。

 **花开く笑いの才能**  铜杯

取得条件： 使用焰通过剧情模式。

 **もやしニュ-ウェ-ブ**  铜杯

取得条件： 使用咏通过剧情模式。

 **わしの天职发见や**  铜杯

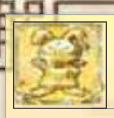
取得条件： 使用日影通过剧情模式。

 **大人の女性になれたかな**  铜杯

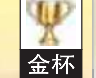
取得条件： 使用未来通过剧情模式。

 **レッツ○○○！**  铜杯

取得条件： 使用春花通过剧情模式。

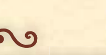


少女达の素颜を知る者



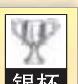
取得条件：全角色（不包括大道寺）通过剧情模式。

绅士型奖杯





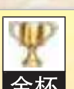
耻じらう少女



取得条件：在更衣室中对一位角色做出令人害羞的举动。



セクハラ大王



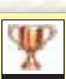
取得条件：在更衣室中对所有角色做出令人害羞的举动。

奖杯说明：在更衣室的观察模式中，先推动左摇杆将镜头拉至最近，再用右摇杆调整至角色的胸部位置，不做任何动作，待角色做出害羞的反应即可。

条件型奖杯



あ-れ-



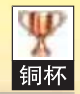


取得条件：在料理战斗中以全裸的状态败北

奖杯说明：任意曲目一个键都不按，直至结束即可。



文句なしの出来栄え

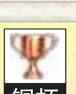


取得条件：在料理战斗中，全部三个部分均以优势胜出。

奖杯说明：保证全部三个部分结束时对战槽均多于对手即可，对于具体成绩没有要求。



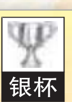
はじめての女体盛り



取得条件：初次达成女体盛。



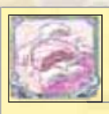
おっぱいがいっぱい



取得条件：看过全角色（不包括大道寺）的女体盛场面。

奖杯说明：由于游戏中对是否达成女体盛并没有记录，所以每看过一个角色最好笔记一下，以防遗忘。

技术型奖杯



パンツコレクタ-

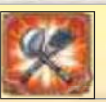


取得条件：收集全部49条内裤。

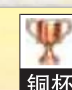
奖杯说明：这里被计算在奖杯条件内的是带有编号的“下着0XX”系列，其他款式均不算在内。要获得全内裤，必须要将大道寺以外的全10曲在全难度下获胜，没有打过的曲目/难度可以在自由模式选择角色后确认。

想在困难难度下顺利获胜，必须要对谱面足够熟悉，尤其是各曲目直接决定胜负的第三部分。此外要注意忍法的合理使用，尽量不要在自己不拿手的段落发动忍法，否则一旦错漏，就会减少比平常更多的对战槽，得不偿失。而遇到长键带大量单键的场合，若感到吃力，则可考虑放弃长键而专心对付单键，尽量将损失减到最小。

在10首困难难度的曲子中，焰和日影的整体难度偏高，键位切换较为频繁，需要多加练习；而斑鸠、春花、云雀的曲目有一些二连段落（云雀曲尤其多），对节奏把握有一定的要求，若实在反应不过来，可以把此类组合当做两键同时按来处理。

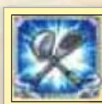


まだまだ序の口

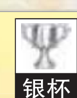


取得条件：忍法等级达到5以上。

奖杯说明：简单难度任意曲目全连即可达成。



この时を待っていた！



取得条件：忍法等级达到15以上。

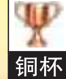
奖杯说明：有一定的难度，需要在总按键数为405以上的曲目中方能达成，简单难度所有曲目均不符合要求，普通难度也只有咏和大道寺符合该要求。大道寺曲的普通难度最高可以达成忍法16级，但其难度甚至比少数曲目的困难难度还要高，不适于挑战解锁奖杯。而咏的曲目难度要低上很多，但需要全连，并且要尽快进入忍法状态，对音乐游戏不太拿手的玩家可能要多尝试几次。此外，也可选用困难难度中相对容易的曲子解除此奖杯，飞鸟或葛城的曲目都是不错的选择。



累计型奖杯



经验丰富は良いことです！



铜杯

取得条件：累计分数达到500万。

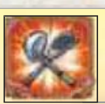


この女、场数が违う！！


银杯

取得条件：累计分数达到1000万。

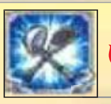
奖杯说明：本作在全程忍法状态全连的情况下，普通难度一般可获十余万分，困难平均在二十余万，因此玩家如果主攻这两个难度的话，达到1000万是相当容易的。若对快速刷有要求的话，推荐打咏的曲目，普通难度每次最高可获20万分以上，困难难度更可超越40万分。



初心者卒业


铜杯

取得条件：累积击中5000个按键标记。



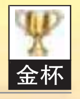
いいおっぱい


银杯

取得条件：累积击中11081个按键标记。



ハッピ-クッキング

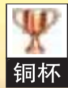

金杯

取得条件：累计击中50000个按键标记。

奖杯说明：在游戏中以凡庸以上判定击中的按键标记，均会被累计，其中长键算作两个按键，连打则算作一个。一般在刷200曲的过程中即可解除，尽量选择按键数多且自己拿手的曲子。



良き眺めぞ！


铜杯

取得条件：看过50回女体盛。

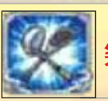


これで君もハ-レム王

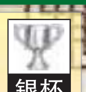

银杯

取得条件：看过100回女体盛。

奖杯说明：鉴于女体盛的达成条件相对较难，因此在后期刷歌曲数的阶段，最好选那些自己较为得心应手的曲子，顺带着刷其他累计奖杯。当然也可以选择直接在简单难度刷满女体盛次数。



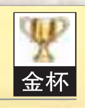
突き进む女


银杯

取得条件：使用100次忍法



忍法皆传


金杯

取得条件：使用200次忍法。

奖杯说明：由于忍法发动后若不中断连闪是不能再次发动的，该奖杯反而是技术较好的玩家才需专门刷，方法是发动忍法之后立刻故意漏掉一个按键，再重新累积忍法槽，以此重复。HARD难度下每首曲子一般可刷十余次忍法使用数。



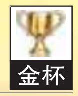
100のレパ-トリ-を持つ女


银杯

取得条件：累计通过100曲。



料理の事なら任せなさい！


金杯

取得条件：累计通过200曲。

奖杯说明：通过200曲一般是玩家最后获得的奖杯，其他奖杯通常可在150曲以内拿齐，剩下的就要专门刷了。时长最短的飞鸟或斑鸠曲应该是最好的选择，注意玩家必须要获胜才能累计数目。假如实在不想每次都打完全曲，可以将曲子的前两个阶段完全放置，然后在最后阶段基本全连，也可以保证获胜。



Thank you for Cooking!!


白金

取得条件：获得其他所有奖杯。





本作采用传统的音乐游戏形式，战斗虽非兵刃相见，但激烈程度却有增无减。游戏核心的节奏按键系统完成度不错，而各种喜闻乐见的服务镜头比起前作更是有过之而无不及，无论音游玩家还是绅士玩家都可以乐在其中。白金奖杯远远不是这款游戏的终点，全曲全连、全极上判定、冲击高分榜……还有更多的目标等待玩家去挑战。

NEW ラブプラス+ LOVEPLUS PLUS

时隔两年，《深爱》最新作又与广大男友们见面了。游戏变为了NDS时代那样只能竖着机器玩的模式，简洁的界面以及旅游事件的回归让老玩家找回了当年的感觉，果然不愧为官方宣称的“回归原点之作”，下面就一起来看看游戏的相关内容吧。



3DS	新・深爱+	模拟・育成+文字冒险・恋爱 / SLG+AVG
	NEWラブプラス+	
Konami	日版	2014年3月27日
1～3人	5985日元	对应邂逅通信/无意识通信

游戏介绍

《新・深爱+》以玩家来到十羽野市开始新生活为背景，先后与三位性格各异的女主角相遇并展开故事。游戏主要分为“友情篇”和“恋人篇”两个部分：在友情篇中，玩家需要和女主角们交往，并选定一位成为恋人；而在恋人篇，玩家需要做的就是和选定的人一起渡过每一天。游戏的主旨是模拟真实恋爱的感觉，下面，首先让我们看看三位候补恋人的资料。



高岭爱花

（たかね　まなか）

学年： 高中二年级
血型： A 型
生日： 10 月 5 日
星座： 天秤座
喜欢的东西： 制作点心、弹钢琴

和玩家同一个年级，同样也是网球部的队友。被大家认为是文武双全、少出闺房的千金大小姐。因为过于受到周边人们的注目，反而让其他人与她产生了距离……



小早川凛子

（こばやかわ りんこ）




学年： 高中一年级
血型： B 型
生日： 8 月 17 日
星座： 狮子座
喜欢的东西： 读书、音乐、格斗游戏

比玩家低一年级的学妹，和玩家一样是图书管理员。喜欢看书和听音乐，并且时常是独自一个人坐在一边，有些不合群的样子。她似乎不愿意和其他人扯上关系，好像是有什么缘由……



姉崎宁宁

（あねがさき ねね）

学年： 高中三年级
血型： O 型
生日： 4 月 20 日
星座： 金牛座
喜欢的东西： 家务、恐怖电影

比玩家高一年级的学姐，同样也是在玩家打工地方的前辈。由于不论面貌还是内在都比较成熟，所以她经常被周围的人过度地依赖，这对于她一个高中生来说也许压力过大了……



主菜单说明

名称	内容
ゲ－ムスタ－ト	开始游戏，进入后选择存档，一共三个
オプション	选项，用于更改游戏的显示或声音的设定
ギャラリ－	画廊，可以回顾在游戏中触发的事件或欣赏 CG
コミュニケ－ション	交流，和其他玩家进行互动
どこでもデ－ト	随时随地约会，自己编辑约会地点并试玩自己的成果
デ－タ管理	记录管理，可以删除存档或导出存档





玩家要以 100 天为期限，努力追求心仪的女主角！在开始正式游戏之前，玩家需要输入姓（苗字）、名（名前）、生日、血型、称呼（呼ばれ方），昵称（HN）等资料，因为一旦确定之后就无法更改，所以请慎重填写。之后玩家需要在三个种类的房间和两个自称中各挑选一个（并无差异），同样这个设定之后也是不能更改的。选定后玩家就会去学校报道，并随机遇到第一位女主角（即便不是自己心目中的女主角也没关系，这并不会影响故事的发展），其他女主角可以在“部活”（遇见爱花）、“委员会”（遇见凛子）和“バイト”（遇见宁宁）中邂逅，如果没有实行那些行动，在第 3 天至第 8 天中会出现强制邂逅事件。

友情篇菜单

名称	作用
予定入力	分为朝、中、夕，晚四个时间段，分别选择玩家的行动计划
寝る	睡觉，当一天的行动全部完成后，实行该选项进入第二天
メ－ル	短消息，获得女主角电话号码后方可使用该菜单，每天早晚各只能发送一条消息
MY デ－タ	我的资料，查看现在进行中的 ToDo、已达成的目标（ステ－タス）、道具一览等
オプションメニュ－	选项菜单，可以更改声音和画面显示的设定
SAVE	记录，完成后自动退回到游戏主界面

行动计划



友情篇的基本玩法和其他大多数模拟恋爱类游戏相同，玩家需要通过提高自身各项能力来博得女生的青睐，而要提高这些能力，就得依靠每日的行动计划。行动计划基本分为文科、理科、音乐、社团、委员会、打工、运动、容资、兴趣，外出等等，每项行动都会让主角的四项能力值（运动、知识、感性，魅力）上升或下降。在图标中如果出现女主角的头像，表示选择该行动就可以触发与对应女主角相关的事件，但若是出现“Todo”或者“？、VS”，则会触发某个女主角的小任务或特殊、吃醋事件。



玩家的各项能力提升后，女主角出现的机会也变得越来越多，但是千万不要三心二意，女主角吃起醋来可是够你受的。经过笔者多次尝试，本作女主角好感下降的速度比之前几作快得多，稍微和其他女主角说上几次话、发生几次 CG 事件，想要攻略的女主角的好感差不多就回归最初了，所以还是不要脚踏多只船的好。

友情篇的期限是 100 天，看似很长、实则转眼既逝（实际游戏时间大约 3 小时左右）。在流程中的有些“Todo”会消耗近 7 天的时间，即是说有 7 天在该时间段的行动计划只能进行该活动，并且不能提升玩家的能力。如若完成该任务，便可提升女主角的好感，因此有意图地选择和放弃该任务是获得女主角芳心的捷径。

友情篇的基本流程

相遇→附近快餐店事件（从这里开始可以和女主角发送短消息了）→周日的约会→强制放学事件→亲密事件（基本会有 CG）→梦事件→女主角表白→转入恋人篇。注意，如果在第 98 天还没有触发梦事件，那基本就赶不上 100 天的期限了，只能重新开始游戏了。

各女主角重视玩家的能力

人物	玩家的能力
爱花	运动、知识
凛子	知识、感性
宁宁	感性、魅力

Tips: 在和女主角一起的时候按下 L 键，可以启动陀螺仪。

女主角的性格

该如何选择女主角？恐怕这是新玩家碰到的第一个问题，笔者只能回答：这个基本是靠个人的感觉啦。很多玩家会按照第一印象选择女主角，但如果慢慢玩，慢慢去了解三位女主角后，便会发现她们其实还拥有和表面看上去完全不同的性格，比如说有点小恶作剧的女主角，很少人会联想到这其实是宁宁的一种性格吧。实际上，三位女主角每人都有三种性格，并且可以在流程中更改。



女主角的性格用颜色来区分，游戏中三位女主角的默认性格为：爱花→蓝色；凛子→蓝色；宁宁→橙色，但随着游戏中玩家与女主角们的接触（见面时打招呼的方式，约会时的选择），都会慢慢让她们发生变化。当某次放学女主角问玩家喜欢什么样的女孩时，就是可以更改性格的选择了，说不定那些隐藏的性格与玩家的电波正好就是一个频率上的，有可能让你对某位女主角的看法发生很大的改观哦。

如何才能赢得女主角的芳心？首先，这

性格分类

颜色	性格	拥有该性格的女主角
蓝色	冷静、安静	爱花、凛子
绿色	冷静、活泼	凛子、宁宁
橙色	积极、安静	爱花、宁宁
粉红色	积极、活泼	所有人

个游戏中没有“后宫”这个设定，除了能看更多的“VS 事件”外，和其他女主角提高友好度意义不大，因此一旦选择了某位女主角，就要多和她见面；其次，在得到女主角的手机邮箱后，就不停地给她发消息吧，早晚各只能发送一条，一定不要浪费有限的资源。只有专注于一位女主角才是通向幸福的正道——就是说，除了自己选中的目标外，其他人的事件一律不去参加。另外，玩家的能力没必要十全十美，以凛子为例，即使玩家在运动和魅力的能力上只有1心都无所谓。

不过，事情总是会发生变化的，笔者曾经被许多人这么问过：“在玩了几天后，我发现另外一位女主角更加可爱迷人，如果我想更换目标是不是必须得删除记录重来？”删档重来肯定最保险，不过只要耗时不太长还是可以挽回的，例如笔者自己从第 43 天开始更改想要发展的女主角，终于在第 100 天触发了表白事件。

如何确定目前女主角对玩家的感觉？最直接的方法是看开机画面，在左屏出现的女主角就是现在和玩家友好度最高那位。同样，在游戏流程的行动中，出现在右屏中的女主角（SD 形象）也是友好度最高的那个。每个女主角的友好度可以在其性格图标旁的表情看出，刚开始为“一般”，之后会变为“笑脸”和“红晕”。



两人无尽的故事就此展开，其中多出了很多友情篇接触不到的新东西，可以说从现在开始才是这款游戏的真正形态。



恋人篇的菜单

名称	作用
予定入力	分为朝、中、夕，晚四个时间段，分别选择玩家的行动计划
寝る	睡觉，当一天的行动全部完成后，实行该选项进入第二天
メ－ル	短消息，不同于友情篇，在新规作成中做了分类（打招呼，心情，甜言蜜语），也没有数量限制（但会消耗行动点数），在约会结束后，还可以发送自己对约会的感想给对方
电话	可以约女主角出来见面或者预约周末的约会
日历	可以查看之前的行动
WEB	包括约会地的情报、最近周围举办的活动，天气预报和本日血型运势
マップ	地图，可以查看周边地区的约会地点和设定自己的在地图上想说的一句话（可通过邂逅通信传达到其他人的游戏中）
MY デ－タ	我的资料，查看现在进行中的 ToDo、已达成的目标（ステ－タス）、道具一览等
オプションメニュ－	选项菜单，可以更改声音、壁纸、画面显示的设定以及在时间跳跃模式和真实时间模式间进行切换
ミニゲ－ム	迷你游戏，开始只有《ぱずるだま》（类似《噗哟噗哟》），之后会追加《イ－・ア－ル・カンフ－＋》（类似《功夫》）和《ツインビ－＋》（类似《兵锋》）
アルバム	相册，在拍了照片后，可以在这里将喜欢的照片导出到 SD 卡中
SAVE	记录，完成后自动退回到游戏主界面
ラブプラス	深爱模式，可以和女主角对话

时间跳跃模式（スキップモ-ド）

该模式和友情篇的操作类似，不按照真实时间的流动进行游戏，在这个模式中不论经过几天，返回真实时间模式时的日期仍然是不变的。因此玩家可以在这个模式中尽情提升自己的彼氏力、约会地点等级以及与女主角的好感度等项目，从而在真实时间模式中的约会里表现出最好的一面。进入该模式后，系统会自动将当时的星期和 3DS 系统中的星期同步。该模式里可增加交往天数，但不会遇到特别的节日和事件。需要注意的是，在约了女主角后，如果保存并退出了游戏，该约会自动取消。

真实时间模式（リアルタイムモ-ド）



以现实的时间（默认为 3DS 的系统时间）为基准所进行的模式，玩家需要先设定好一天的行动。在这个模式中，有一个“行动点数（行动ポイント）”的数值，每进行一个行动，都会消耗相应的点数，一旦降为 0，玩家就不能做出已设定外的其他行动了，比如发消息或约女主角出来。不过该数值可以在深爱模式中的猜拳小游戏里获胜来少量回复。

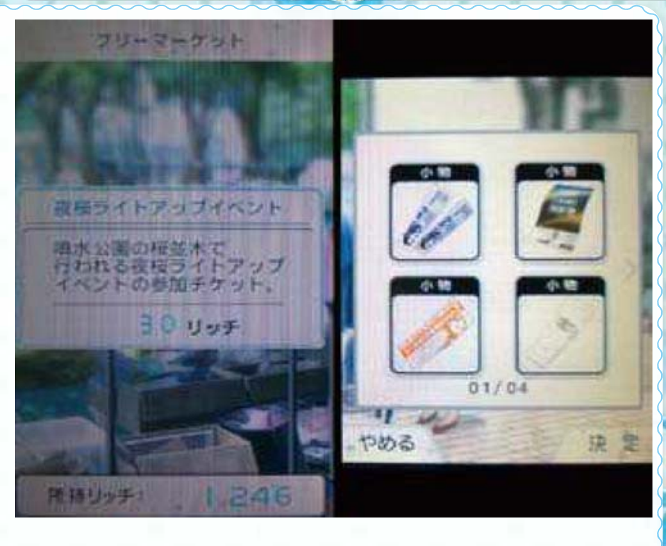


真实时间模式中的时间流程表

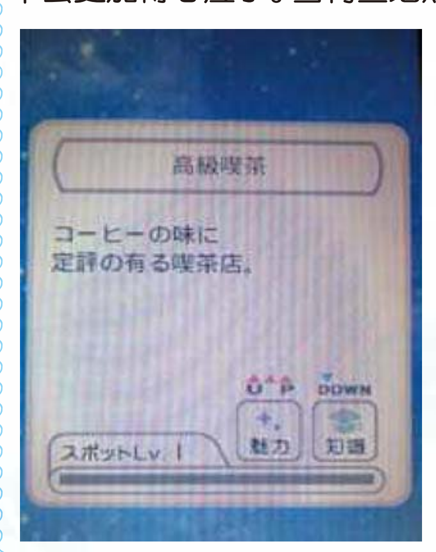
时段	时段名	行动内容
0 ：00 ～ 4 ：59	深夜	从这里开始算为新一天的开始，可以开始登录日程表
5 ：00 ～ 7 ：59	清晨	
8 ：00 ～ 11 ：59	上午	第一格行动
12 ：00 ～ 14 ：59	下午	第二格行动
15：00 ～ 17 ：59	傍晚	第三格行动
18 ：00 ～ 20 ：59	晚上	第四格行动
21 ：00 ～深夜	–	从这里开始就会出现“寝る（睡觉）”这个选项，同样是出现梦事件的时刻
08 ：00 ～ 20 ：59	–	在这段时间内可以使用电话，但在 20 ：50 之后就无法将女主角约出来了
21 ：00 ～ 07 ：59	–	这段时间内无法使用电话

与友情篇彻底不同的游戏生活

新玩家初次接触恋人篇时难免不适应。我该做什么——这是很多人曾遇到的问题。其实在恋人篇的真实时间模式中，游戏的重点转到了两人的“交往”上。此时不再是一味地增加自己的能力，而是考虑如何和女主角一起过好每一天。比如说每天的上学、放学可以和女主角聊到的话题大约有1年那么多，但如果单纯玩时间跳跃模式的话，话题会进行得很快，没多久就会出现重复。



如果想知道女主角最近遇到了什么新鲜事，那么就打开机器，和她一起上学、放学；如果想和女主角说话，那么就进入深爱模式和女主角聊聊天；如果想知道去哪个地方约会比较好，那么就打开地图查看景点，然后亲自去逛上几圈。有些地点开始的等级为0，只有玩家在行动中安排前往多次后才会升级，等级最高为3，越高的地点等级在约会中会更加得心应手。当有些地点等级变高后，会出现特殊的事件得到特殊的道具。



如果想在商店里买一些纪念品或是礼物，那么“金钱”就必不可少了。友情篇中完全没有出现这个元素，所以很多新玩家一开始并没有注意到。游戏中将金钱设定为“リッチ”，在平常参加“部活”，“委员会”和“打工”（バイト）都可以获得金钱，这些金钱会在每周日的0点算到主角的账上。部分道具还对应开启新系统，例如想给女主角拍出不同风格照片的话，那就得先去电器街买照相机的相关部件才行。



在游戏中和女主角的对话不需要十分为对方考虑，玩家可以完全按照自己的喜好来选择要说的话。因为在恋人篇中，女主角对玩家的好感度一直是最高的（就是说不会闹分手啦），反而如果作为玩家的你长时间不和女主角见面的话，她们倒是会闹别扭。

约会





在完成友情篇后的结尾，女主角会问玩家是否在周末进行一次约会，如果选择接受的话，等到当天时间的前20分钟，系统就会提示玩家可以出门了（平常选择电话约会，一般也只能选休息日）。不过在出门前，作为玩家的你需要知道，约会是会消耗“彼氏力”的，消耗不同的能力会出现不同的效果，玩家可以根据自己的需要来进行有目标地选择。点击图中的“详细”便可以看到各种图标的含义，十分方便。如果想将全满的“彼氏力”都消耗殆尽的话，这次约会恐怕会耗费玩家近1个小时的时间，这期间不能中断游戏，如果碰到其他事情，只能将3DS盖上进入睡眠模式，所以请大家在约会前要有心理准备。

约会时的选项	作用
服装チェック	可以评价女主角在约会中穿的衣服
アクセサリチェック	可以评价女主角在约会中配戴的首饰
发型チェック	可以评价女主角在约会中的发型
移动会话 LV1/2/3	在移动到指定地点途中和女主角交谈的机会
食事の诱い LV1/2	可以约女主角去附近的店吃东西
追加デ－ト	约会结束后，邀请女主角去另外的地方继续玩
家への诱い	约会结束后，可以将女主角邀请到自己家中玩一会
别れ际に呼び止め	约会结束后，将女主角送回家门前时女主角会和玩家再暧昧一下
ヘアスタイルについて	可以让女主角更换下次约会时的发型
发の长さを変えて	可以让女主角更换下次约会时头发的长短
アクセサリを変えて	可以让女主角更换下次约会时的首饰
服装を変えて	可以让女主角更换下次约会时的衣服
违う呼び方呼んで	可以让女主角更改对玩家的称呼
违う呼び方呼ばせて	可以更改玩家对女主角的称呼

注：有些行动，如“违う呼び方呼んで”，即便在预先的行动框中没有出现，但在约会中仍然是有可能发生的。

亲密接触&浪漫时间&亲吻

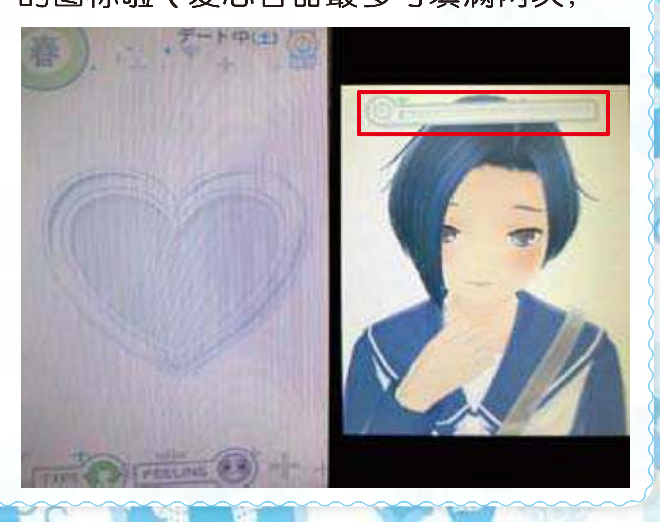
当玩家和女主角在两人相处或约会中渐入佳境的时候，亲密接触（**スキンシップ**）就必不可少了。在右屏左上角出现一个 OK 状手指的图标时，就可以按照附近的注目度



（左屏那个红色眼睛图标）的多少来拉近女主角了（点击女主角），注目度有三种颜色，代表三种难度：绿色注目时基本不太会遭到女主角的反感；橙色注目时拉拉手、摸摸脸颊不会有问题；红色注目时就不要动手动脚了，很少有成功的例子。不论哪个颜色的注目度都是有多少程度的，不推荐在注目度过多的时候和女主角过分亲密。

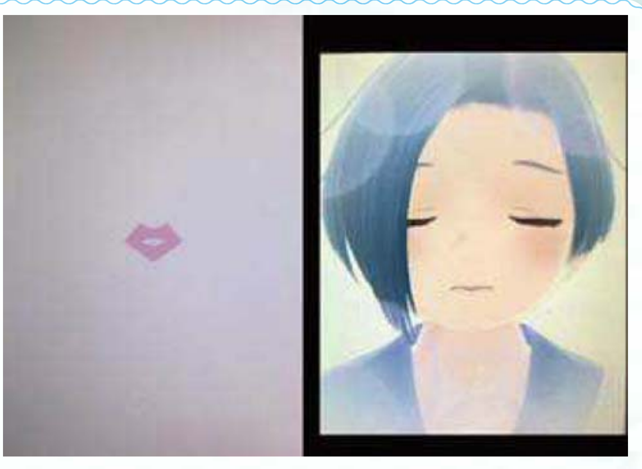
亲密接触时可以触碰女主角的部位有额头、两颊、头发、耳朵，嘴唇、手臂与手。一般来说有 3 ~ 5 次可以触碰女主角的机会，以星星来表示剩余的机会数，最后一次触碰的地方可以是玩家喜欢的部位（前提是事先在深爱模式中告诉女主角自己喜欢对方的哪个部位）。当左屏中的爱心状容器填满之后，就会进入浪漫时间（如果没有满，则视为亲密接触失败）。

浪漫时间（**ロマンチックタイム**）里，需要用触控笔来回“抚摸”女主角，可触摸部位和之前相同。为了在规定的时间内填满左屏的爱心状容器，玩家需要一边用笔轻划一边找出许多小爱心不断快速飞出的位置，接着在该位置继续匀速滑动直到出现一颗紫色的爱心飞出，这个时候需要立刻收手，否则就会出现让爱心容器中能量减少的蓝色爱心。如果收手时机正确，会出现一颗较大的红色爱心，这比那些小爱心填充的能量要多，同时也可以获得一段金色时间（游戏里为 FEVER），在这段时间内不论轻划哪个部位都可以连续不断飞出小爱心。将容器填满后，会在其周围出现一个唇印的标记，这就是可以亲女主角的图标啦（爱心容器最多可填满两次，一



个图标代表一次亲吻机会）。

最后就是亲吻的阶段了，相对前两个阶段来说毫无难度，只要在女主角闭上眼睛后，触摸女主角朝向玩家撅起的小嘴即可。



放学后的约会（放课后デ-ト）

如果约会的时间离放学时间较近的话，女主角会保持着上学的发型和服装出来赴约，是不是听上去让人很向往呢？在真实时间模式和时间跳跃模式里进行放学后约会的方法如下。

真实时间模式：在女主角起床后，最好在第二个行动格的时间段内打电话给女主角，选择デ－トの予约，时间选择当天即可。不过一天内无法进行两次该类型的约会，并且约会的地点相对较少，也不会出现追加约会的行动。有时候会得到女主角以类似“今日はダメ”这样的话来拒绝，但可以试着再打电话邀请，选择其他约会地点。

时间跳跃模式：在非休息日且尚未安排一天行程的时候预约约会，会有一个“今日诱う”的选项，选择即可。



其他模式解说

深爱模式（ラブプラス）

和游戏同名的一个模式，主要是和成为恋人的女主角说说话、聊聊天。除了包括基本的对话外，还有一些附加的小要素，例如报时、闹钟提醒、选择物品、安慰、SOS、睡在身边和猜拳（获胜的话，女主角会换件衣服）等等。在这个模式里，玩家可以卸下心防与女主角们随意交流，在现实的学习、工作、生活中遇到了挫折时可以让她来安慰你（选择“慰めて”），或是在感觉人生暗淡的时候选择 SOS。每个存档里的 SOS 都只能使用一次，启动之后 BGM 会立刻更换，内容的长度大约在 5 ～ 8 分钟。为了保持其神秘性和有效性，笔者就不在这里公布内容了。



回想模式（回想モ－ド）

在进入了恋人篇后可以发现，有许多友情篇中的 CG 图片还没有解锁，或是在恋人篇的生活中突然有点想回顾友情篇拼搏的日子——这个模式就是你最好的选择（有些目标只有友情篇才能完成，比如在 70 天以内表白，在第 100 天完成表白等等都是可以在这个模式中重复挑战的）。在选择记录的界面中，点击右下的“モ－ド切替”就能切换游戏模式，进入游戏后就能重温友情篇的内容了。在回想模式中，玩家可以和其他女主角发展剧情，甚至最后发展成和另外的女主角表白也是可以的。不过，最终是看不到表白台词的，女主角会和你说“你已经有妹子了”，然后强制结束该模式。



青春的一页



经过一段时间的游戏后，系统会提示玩家可以点击出现的“青春の1ぺ－ジ”图标进入，其实这个模式相当于一个小剧场，玩家只能作为一名“观众”，观看女主角身边发生的故事。

打造只属于自己的女友

如果游戏中的女主角千篇一律不免会有些单调，但在《深爱》的世界中，女主角会依照玩家的喜好来更改自己的造型，从头发的长短到头发的颜色，从披肩长发到双马尾的发型变更，都是可以实现的。

缤纷多彩的梦事件

还记得在友情篇的后半出现的梦事件吗？梦事件并不只有1个，每位女主角都有多达 20 个。只要达成一定的条件，就能触发梦事件了。



爱花

名称	达成条件	注意事项
ウエディング	友情篇接受爱花的表白前必定获得	–
水着にサンオイル	在“海水浴场”约会 2 次以上（需要在同一季节内完成）	夏限定
寂しいうさぎ	在“山の上动物园”约会 1 次以上且听爱花说过“小白兔”的话题	冬限定
ナイチンゲ－ル	听爱花说起“南丁格尔”的故事和“将来的梦想”的话题	–
归り道	听爱花说过“小时候”的话题	–
ときメモ	在《心跳回忆》各作品的发售日（2/9、2/11、3/9、5/27、7/19、10/13、12/4）启动游戏	–
ジュリエット	在“ライブハウス”约会并观看演剧	–
世界大会	执行“部活”的行动后	–
やきいもでプウ～	在“喷水公园”约会 2 次以上且听爱花说过“喜欢的食物”的话题（需要在同一季节内完成）	秋限定
相扑观战	外出前往スポ－ツセンタ－10 次以上且听爱花说过“电视节目（相扑）”的话题（需要在同一季节内完成）	春秋限定
お医者さんごっこ	梦事件“归り道”发生后	–
ビ－チバレ－	在“海の家”用餐 2 次且独自前去购买过爱花的泳装（需要在同一季节内完成）	夏限定
かぐや姫	真实时间模式下在“天羽山”约会 3 次以上且在“映画馆（动画）”约会过 1 次以上（需要在同一季节内完成）	–
人鱼姫	真实时间模式下在“水族馆”约会 3 次以上且在“寿司屋”用餐 2 次以上（需要在同一季节内完成）	–
お见合い	在爱花的房间约会 5 次以上且真实时间模式下在“奥十羽野温泉街”约会 3 次以上，并在“奥十羽野温泉街”的约会中共计 Kiss12 次以上（需要在同一季节内完成）	–
セ－ラ－服とバズ－カ	和爱花一起玩《ツインビ－＋》3 次以上且真实时间模式下在“映画馆（动作电影）”约会	–
アタック!	真实时间模式下外出前往“スポ－ツセンタ－”10 次以上且在“スポ－ツセンタ－”约会 3 次以上，并在约会中亲密接触 3 次以上（需要在同一季节内完成）	–
ギャルマナカ	真实时间模式下在“ショッピングモ－ル”和“カラオケ”约会 2 次以上（需要在同一季节内完成）	–
可爱いベイビ－	“勉强会”时看过三次 Cosplay，且真实时间模式下在“神社”和“教会”约会 2 次以上（需要在同一季节内完成）	–
无人岛	真实时间模式下在“海水浴场”和“植物园”约会 2 次以上（需要在同一季节内完成）	夏限定

宁宁

名称	达成条件	注意事项
セ－ラ－服でラブレタ－	友情篇接受宁宁的表白前必定获得	–
濡れた T シャツ	在“海水浴场”约会 2 次以上（需要在同一季节内完成）	夏限定



名称	达成条件	注意事项
ぽんぽこ保母さん	在“山の上动物园”约会1次以上且听宁宁说过“狸猫”的话题	秋限定
女教师	进行“勉强会”的次数在3次以上	–
ガキ大将	听宁宁说过“小时候”的话题	–
汤上り美人	听宁宁说过“温泉”的话题	夏限定
吸血鬼	在“映画馆（恐怖电影）”约会过1次以上	–
ファミレス	执行“バイト”的行动后	–
卒业式	邀请对方约会3次以上（需要在同一季节内完成）	春限定
看病	参加过“勉强会”且在寒冷的地方约会2次以上	冬限定
幼女から少女へ	梦事件“ガキ大将”发生后	–
大正浪漫	在“お食事处”用餐2次以上，让宁宁制作和食料理3次以上，且真实时间模式下在“映画馆（恋爱）”或“映画馆（恐怖电影）”约会1次以上	–
大奥	真实时间模式下在“映画馆（恋爱）”或“ライブハウス（演剧）”约会1次以上，以及在“奥十羽野温泉街”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
旅行记	真实时间模式下在“天羽山”和“山の上美术馆”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
ハネム–ン	和宁宁一起玩《ぱずるだま》3次以上，且真实时间模式下在“神社”和“教会”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
お天气お姉さん	下雨天打同一把伞放学回家2次以上	–
毒蛇	真实时间模式下在“天羽山”和“とわの高原”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
新妻	在“高级吃茶”用餐2次以上，收到宁宁做的早饭3次以上，并且真实时间模式下在“电器街（メイド吃茶）”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
美容师	去宁宁家5次以上，且真实时间模式下在“ショッピングモ–ル（コスメショップ）”约会3次以上（需要在同一季节内完成）	–
无人岛	真实时间模式下在“海水浴场”和“植物园”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	夏限定

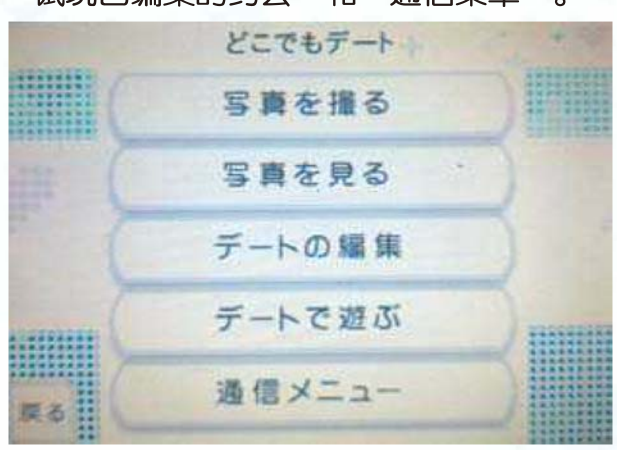
凛子

名称	达成条件	注意事项
新妻リンコ	友情篇接受凛子的表白前必定获得	–
漂流	在“海水浴场”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	夏限定
舍て猫リンコ	在“山の上动物园”约会1次以上且听凛子说过“猫”的话题	春限定
はぴかむりんこ	在“神社”约会1次以上且外出前往アニメショップ累计10次以上	冬限定
おままごと	听凛子说过“小时候”的话题	–
ラベンダ–畑でつかまえて	真实时间模式下的暑假期间在“植物园”约会1次以上	夏限定
巨大ロボ出击	听凛子说过“机器人”的话题且在“映画馆（动画）”约会1次以上	–
梦のまた梦	执行“委员会”的行动后	–
最后の一叶	让运动能力下降到较低的水平后邀请对方约会10次以上（需要在同一季节内完成）	秋限定
ライブ！	听凛子说过“机器人”的话题且在“ライブハウス（摇滚）”和“カラオケ”各约会1次以上	–
リンコ、大人になる	梦事件“おままごと”发生后	–
はぴかむりんこセカンドシ–ズン	梦事件“はぴかむりんこ”发生后，真实时间模式下在“イベントホ–ル（同人即卖会）”约会1次以上，在“神社”或“电器街（アニメショップ）”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
新撰组	真实时间模式下外出前往“十羽野城”4次以上且在“映画馆（动作电影）”或“ライブハウス（演剧）”约会1次以上（需要在同一季节内完成）	–
亲指姬	在“とわの高原（花畑）”约会1次以上或真实时间模式下在“とわの高原”约会3次以上，且在“とわの高原”的约会中共计Kiss12次以上（需要在同一季节内完成）	–
ふたりの子供	“勉强会”时看过三次Cosplay，且真实时间模式下在“神社”和“教会”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
新入社员リンコ	在“お食事处”用餐2次以上且在真实时间模式下外出前往テレビ局4次以上	–
チアリ–ダ–	真实时间模式下在“电器街（メイド吃茶）”和“喷水公园”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
格ゲ–	和凛子一起玩《イ–・ア–ル・カンフ–＋》3次以上，让凛子制作中华料理3次以上，且真实时间模式下在“ゲ–ムセンタ–”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	–
ネコに变身	真实时间模式下外出前往“电器街（猫カフェ）”2次以上，且在“湖（湖畔）”约会2次以上，在约会中亲密接触3次以上（需要在同一季节内完成）	–
无人岛	真实时间模式下在“海水浴场”和“植物园”约会2次以上（需要在同一季节内完成）	夏限定

随时随地约会

(どこでもデート)

这个模式并不是在游戏中选择，而是在主菜单中进入，并且需要以正常的方式握着3DS。其实这是一个自己设计约会场景的模式，菜单从上至下分别为“拍摄约会地点的照片”、“查看已拍的照片”、“约会的编集”、“试玩已编集的约会”和“通信菜单”。



在拍摄约会地点中，上屏会出现一个女主角的红色影子，即为女主角在场景中的位置，点击“OFF”右边的表格图标可以看到有许多动作的候选，按照不同场景来选择不同的造型或动作。



拍好照片后，需要进行一定的修改，选择查看照片中的“编集”，接着点击钢笔的图标，可以看到上图中女主角的脚似乎站在茶几上，那么这时候需要一个蒙版来遮住它：点击铅笔图标，里面有笔、橡皮、线条等工具，将你需要遮住的地方涂上颜色就可以了。之后，就是约会的编集了，每一张照片为一个场景，并需要为其设定好各种属性，如季节、



时间、天气，心情等等……完成以上的步骤后就算告一段落，可以进入试玩约会中进行游玩啦。如果对自己做的约会场景有信心，可以将自己的作品发送给身边其他的玩家。



旅行



自从 NDS 上的第二作开始，“旅行”的元素就一直存在了。本作中热海回归，并加入了新的旅游景点——箱根和日光鬼怒川。相比之前在旅行中必须在相应的时间点打开游戏才能触发事件不同，这次游戏追加了可以重新观看约会剧情的“回放”机能，只要能力足够，即使是全天不开机，也是可以重看剧情的。



对游戏的讲解在此告一段落，但实际游戏中会遇到的事件比上面说的要多出好几倍，不论是在上学、放学途中的谈话还是在特定节日的话题，就单说数以千计的收集要素，要全部集齐也不是一时半会儿就可以完成的。不过，游戏的本质并不是紧张地完成任务，而是让玩家有个可以放松心灵的地方……最后祝各位玩得愉快。

文 乌冬 & 沙迦 & 时雨 美编 咕噜

光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

经过了漫长的等待，“《机战Z》系列”的最终章《第3次超级机器人大战Z》终于和大家见面了，和前作《第2次机战Z》一样，本章也是由两部构成，这款《时狱篇》是其中的第一部。

PSV	第3次超级机器人大战Z时狱篇	战略角色扮演 S・RPG
第3次スーパーロボット大战Z时狱篇		
BNGI	日版	2014年4月10日
1人	7690日元	对应交叉存档/PSV TV



系统介绍

操作方法

一般操作				
键位	作用			
	整备界面	对话	大地图	战斗动画
方向键	选择选项	↑/↓调整对话显示速度	光标移动	—
左摇杆	—	—	缩放地图大小	—
右摇杆	—	—	快速选定敌方机体	—
○	确定	查看下一条对话	确定/调出主菜单（无选定目标时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）	快进战斗动画
×	取消	—	查看地形效果（无选定目标时）/查看目标简易信息（选定目标时）/取消	跳过战斗动画（战斗中）
△	—	查看以前对话	快捷键（具体效果见后）	—
□	—	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快捷键/精神多选（使用精神时）	分段跳过战斗动画
START	—	—	标记地图	—
SELECT	当前游戏纪录（主界面时）/按键帮助（子选项中）	按键帮助	当前游戏纪录	—
L/R	—	—	切换到可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	—

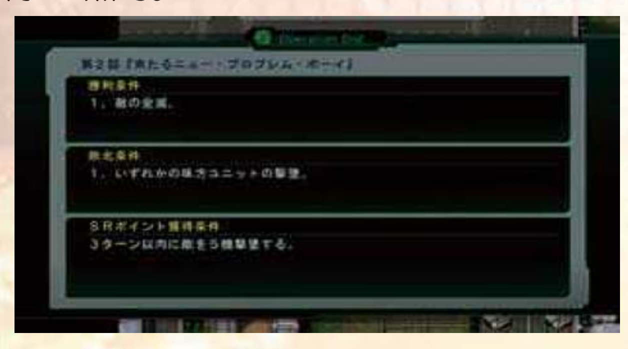
快捷键可在大地图主菜单的システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档、加快光标移动速度、无）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力、切换主副机体位置、无）。

特殊操作	
键位	作用
△ +L	快速切换援护防御 ON/OFF（战斗准备界面时）
△ +R	战斗画面 ON/OFF（战斗准备界面时）
R+ ○	加快剧情对话速度
R+START	分段跳过剧情对话
L+START	整段跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏 （此时按住 START 键不放可快速读档）
R+ 方向键	机体移动时光标直接到达最远距离



SR点

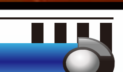
SR 点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成 SR 点后可获得 10000 元资金的奖励。并且 SR 点还影响游戏的难度，获得的 SR 点在完成关卡数量的八成以上时为 Hard 难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为 Normal 难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱为 Hard 难度的 1.2 倍。另外 Game Over 后再挑战的话是不能获得 SR 点的。



双机小队

本作采用了双机小队系统，可以让两架机体组成一个小队出战，小队中作为前卫的是主机体，作为后卫的是副机体，地图上的操作以主机体为主，副机体主要配合主机体的行动，通过“メイン变更”指令可随时调换主机体和副机体的位置。小队的编成需要在整备界面的“チ－ム编成”中进行，对着机体按○键为抓起，将两架机体放在同一个编号的格子里即可将它们编入同一个小队，非常直观。

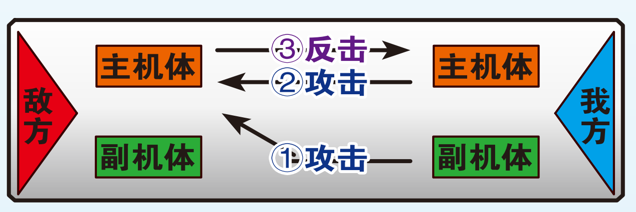




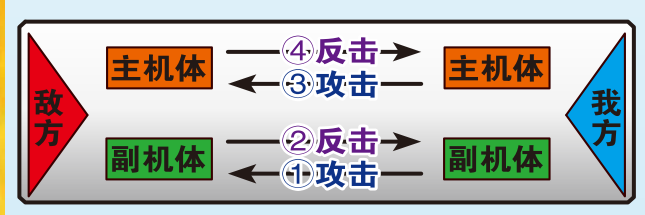
战斗方式

由于小队系统的引入，本作的战斗方式也发生了变化，针对小队的战斗方式分为可分为集中攻击（センタ－攻击）、分散攻击（ワイド攻击）和全体攻击三种，每种都有着不同的作用，需根据情况区分使用。

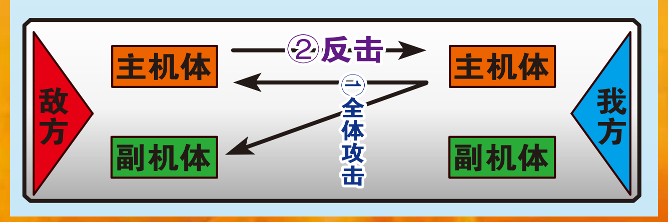
集中攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体和副机体对敌方小队里的 1 机进行集中攻击，这时副机体能使用有“Assi”字样的支援武器进行支援攻击，同时主机体的命中率 +20%。



分散攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体对敌方的主机体、副机体使用支援武器对副机体进行攻击（支援攻击力 1.2 倍），对方两架机也能分别进行反击，但如果对方主机体用全体攻击来反击的话，副机体则不能反击。



全体攻击：小队单位和单体单位都可用的战斗方式，使用有“ALL”字样的武器对敌方小队的全部单位进行打击，如果敌方是双机单位的话，给予的伤害为平时的 0.75 倍。



双机契合度

组成双机的队伍有一个名为“双机契合度”（Tag Tension）的两阶段的计量槽（以下简称 TT 槽），当小队的击坠数总和超过 2 的倍数或小队成员升级时就会增长，TT 槽满了后就能使用小队专用的“双机指令”（タッグコマンド）或“极限突破”（マキシマムブレイク）。

双机指令



双机指令一共有四种，无论使用哪一种后 TT 槽都会清空，需要再次累积才能使用。

复数行动（マルチアクション）：使用指令后，下次击破敌人小队（小队内没有一架机剩下）的话，行动次数加 1。

奖励 PP（ボーナス PP）：下次击破敌人时入手的 PP 两倍。

奖励芯片（ボーナスチップ）：下次击破敌人时入手的 Z 芯片两倍。

SP 补充（チャージ SP）：主机体和副机体机师的 SP 回复 25。

极限突破

极限突破可以视为特殊的攻击方式，可以让双机小队的副机体无视只能使用支援武器的限制，自由选择武器进行连续攻击，和双机指令一样极限突破使用后 TT 槽会清空。



极限突破特征

●副机体无需使用支援属性武器，可以任意选择武器攻击，并且无视射程，所有武器都可以移动后使用。

●主机体和副机体对敌人造成的伤害是通常的 1.2 倍。

●被攻击目标的特殊技能“カウンタ－”、“援护防御”和防护罩无效。

●使用极限突破的小队能让邻接的我方单位进行援护攻击。

战术连携

这是连续打倒敌人后获得奖励的系统，每击破敌人一个单位（单机单位或小队单位都可），连携（Combo）就能加 1，使接下来行动的机体的最终攻击伤害、击破敌人入手的资金和 Z 芯片都提升 1.05 倍，最大为击破 5 个单位的 5 连携，可使加成提升到 1.25 倍。但要注意的是累积 Combo 必须是连续击破，中间不能穿插其他非攻击行动，如移动后直接待机或使用修理指令等，这些都都会使 Combo 下降，同理攻击没有击破敌人或双机单位中只击破了一架也一样会下降。



纹章

游戏过程中满足特定的条件后就能获得和纹章名称相同的强化部件作为奖励。纹章一共有五个，具体的获得方法如下，获得的纹章可在大地图或整备界面时按 SELECT 出现的游戏纪录中确认。

名称	获得方法	强化部件效果
アイアンエンブレム	ACE 机师的数量达到 15 名以上	获得经验值 2 倍，可以和努力重复
ブロンズエンブレム	一名机师的击坠数达到 150 以上	主机师的 SP 每回合回复 15
シルバ－エンブレム	一名机师获得的 PP 达到 1200 以上	击坠敌机时获得 PP 变为 2 倍，可和双机指令效果重复，但不和其他同类型部件重复
ゴ－ルドエンブレム	获得资金累计达到 1500 万以上	击坠敌机时获得资金变为 2 倍，可和“幸运”效果重复，但不和其他同类型部件重复
プラチナエンブレム	获得 SR 点达到 55	我方回合开始时，装备此部件的机体是主机体的情况下行动次数 +1





补正效果

围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终伤害起到补正效果，具体为 2 ～ 3 机加 5%，4 机时加 10%，被围攻的机体图标上会以“Pls”的字样显示当前的补正效果。



体积补正

各机体根据大小分为 SS、S、M、L、2L、3L 和∞七种，从大往小攻击时命中率减少、伤害上升，从小往大攻击时命中率上升、伤害减小，体积跨度越大补正值也越大。



连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

关于精神

本作的精神采用了《机战 OE》的系统，开场时机师的 SP 只有最大值的一半，每经过一回合回复 5 点。



副任务

整备界面开启副任务（サブオ－ダ－）后，可选择让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如右上：

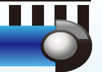
トレ－ニング	参加的机师可以获得 20 点 PP 值
パトロ－ル	参加的机师的击坠数 +2
シミュレ－ション	参加的机师可以获得 500 经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和 × 300 的资金



D商店

本作击坠敌人除了可以获得经验值和资金外，还可以入手一个名为“Z 芯片”（Z チップ）的点数，用来在整备界面的 D 商店（D トレ－ダ－）处购入各种有利的道具。另外当一名机师的击坠数达到 80 成为 ACE 后，进入商店还会触发特别的对话。





强化部件

这里卖的都是一些强力的强化部件，并且最初都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个部件都只能购入一次。

名称	解锁条件	效果	价格
カイメラ队员证	使用极限突破	机师气力上限 +30	3000
破界の纹章	打完第 4 话	移动力 +1、攻击力 +200，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1	2000
再世の纹章	打完第 4 话	每回合开始时 HP 和 EN 回复 10%，机师 SP 回复 10	2000
インサラウムの秘宝	获得 Z 芯片累计达到 2000	获得精神“爱”的效果，一关只能使用一次	3500
D エクストラクタ –S	TT 槽最大	气力 130 以上时攻击伤害 1.2 倍	3500
コマンダ－タ－ミナル	特殊技能“指挥官”到达等级 4	单位获得指挥官 L4 效果	2500
レスキュ－ユニット	入手强化部件“リペアキット”、“プロペラントタンク”、“カ－トリッジ”	机体装备修理装置和补给装置	3500

名称	解锁条件	效果	价格
オ－トディフエンサ－	我方单位的 HP 降到 20% 以下	切拂发动几率 100%，获得特殊技能“精神耐性”效果，连续目标补正、围攻补正无效化	2000
ゲインメ－タ－	获得资金累计达到 300 万以上	装备单位每走 1 格入手 500 资金	3000
ダメ－ジアベンジャ－	任意一人达成 ACE 机师	（现在 HP 的伤害% ÷3）的 % 值加算到最终伤害上	2500
スパイラルエフェクタ－	1 次战斗给敌人造成的最大伤害突破 15000	武器、歌的攻击力 +300、并附带贯通护罩效果和体积补正无效化	3500
DEC チヤ－ジヤ－	地图武器同时击破 5 个以上敌单位	我方回合开始时 EN 全回复	3500
极小次元震システム	5 架机体获得改造奖励	机体增加能力“D・フォルト”和“ジャミング机能”，气力 130 以上时可分身（几率 50%）	2000
ゲ－トジャンパ－	一名机师获得的 PP 累计达到 500 以上	移动力 +4，小队主机体可无视地形进行移动	3000
SP ゲツタ－	一名机师的 SP 上限突破 100	自机小队击破敌方小队时主机师 SP 回复 10	3000
テンションレイザ－	使用精神指令“气迫”	所属小队的 TT 上升时效果在原基础上 +1	5000
奇迹の欠片	使用精神指令“热血”	获得爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中效果，一关只能使用一次	5000
プラ－ナコンバ－タ－	获得任意一个纹章	气力 150 以上击坠敌机时入手的 PP、资金和 Z 芯片 2 倍，不和强化部件效果重复	3500

强化系统

购入后部队全体都可以获得效果，无需装备。最初是也未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，同样也是每个只能购入一次。

名称	解锁条件	效果	价格
システム UNS	三人达成 ACE 机师	所有敌人为使用了精神“侦查”的状态	500
システム ZCI	一名机师击坠数破百	过关时获得该关击坠敌机数 ×5 的 Z 芯片	3500
システム DME	一名机师获得 PP 累计达到 1000 以上	过关时获得该关给予敌人总伤害 1/20 的资金	5000
システム TEU	获得资金累计达到 1000 万以上	关卡出击时全小队 TT+1，全机师气力 +5	6500



额外商品

比较常见的强化部件，贩卖列表会根据每章变动，另外当满足特定的条件后还会贩卖特别的商品。

名称	贩卖条件	价格
ブ－スタ－	3/6/9/12/15/18/21/24/27/33 话过关后	400
リペアキット	3/6/9/12/15/18/21/24/27/30/33 话过关后	1000
マグネットコ－ティング	4/7/10/13/16/19/22/25/28/31 话过关后	400
プロペラントタンク	4/7/10/13/16/19/22/25/28/31/34 话过关后	1000
精密照准レンズ	5/8/11/14/17/20/23/26/29/32 话过关后	400
カ－トリッジ	5/8/11/14/17/20/23/26/29/32/35 话过关后	1000
DG の牙	30 话过关后	500
补助 ISC	36/39/42/45/48/51 话过关后	1000
高性能レ－ダ－	36/39/42/45/48/51 话过关后	1000
チョバムア－マ－	37/40/43/46/49/52 话过关后	400
惯性制御システム	37/40/43/46/49/52 话过关后	1000
スナイパ－キット	38/41/44/47/50/53 话过关后	400
クエント制センサ－	38/41/44/47/50/53 话过关后	1000
メガブ－スタ－	54/55 话过关后	2000
スラスタ－モジュ－ル	54/55 话过关后	2000
A－アダプタ－	56 话过关后	2000
脊髓反射コネクタ	56 话过关后	2000
补助 GN ドライヴ	57 话过关后	1000
サイキツ过关クタ－	57 话过关后	2000
パラジウム・リアクタ－	58 话过关后	1000
GEM ア－マ－	58 话过关后	2000
ス－パ－リペアキット	59 话过关后	2000
娘娘名物まぐろマン	59 话过关后	3000
S アダプタ－	最终话过关后	3000
ハロ	最终话过关后	3000

资料

全精神效果一览

注：精神指令后方有"+"标志的对小队全体有效。

精神コマンド	对象 / 持续时间	效果
热血	自机 / 一次	对目标攻击产生的伤害变为 2 倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果先发动
魂	自机 / 一次	对目标攻击产生的伤害变为 2.2 倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果先发动
斗志	自机小队 / 一次	攻击 100% 会心
闪き	自机 / 一次	100% 回避敌人攻击，在闪き和对方必中都发动的情况下，闪き的效果优先
不屈	自机 / 一次	受到的伤害变为 1/8
铁壁	自机 / 一回合	受到的伤害变为 1/4
集中	自机 / 一回合	命中、回避率上升 30%
必中	自机 / 一回合	命中率变为 100%
感应	我方一机 / 一回合	指定目标获得"必中"效果
直感	自机 / 一回合	同时获得"必中"和"闪き"的效果
加速	自机小队 / 一次	机体移动力 +3
觉醒	自机小队 / 一次	行动回数 +1，重复无效
根性	自机 / 一次	回复自机 HP 最大值的 30%
ド根性	自机 / 一次	完全回复自机 HP
信赖	我方一机 / 一次	指定我方一机 HP 回复 3000
友情	我方小队 / 一次	指定我方小队 HP 回复 2500
绊	我方全员 / 一次	我方全员 HP 回复 5000
补给	我方一机 / 一次	指定单位弹药和 EN 完全回复，不减气力
气合	自机 / 一次	气力 +10
气迫	自机 / 一次	气力 +30
激励	我方小队 / 一次	指定我方小队气力 +5
てかげん	自机小队 / 一次	在可击破敌人的情况下让对方残余 10 的 HP，只对比自己技量低的敌人有效
狙击	自机 / 一次	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
直击	自机小队 / 一次	无视因机体体积大小、全体攻击带来的伤害减少以及被攻击方的防御类特殊能力、技能无效
突击	自机 / 一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
侦察	敌方小队 / 一次	查看指定敌方小队的具体情报资料
脱力	敌方小队 / 一次	指定敌方小队的气力 –10
かく乱	敌方全员 / 一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
爱	自机 / 一次	同时获得"加速、热血、必中、闪き、气合、幸运、努力"的效果
勇气	自机 / 一次	同时获得"加速、热血、必中、不屈、气合、直击"的效果
幸运	自机小队 / 一次	下次击坠敌机时获得的资金变为 2 倍
祝福	我方小队 / 一次	指定目标获得"幸运"效果
努力	自机小队 / 一次	下次战斗时获得的资金变为 2 倍
应援	我方小队 / 一次	指定目标获得"努力"效果
分析	敌方小队 / 一回合	指定敌方小队受到的伤害变为 1.1 倍，攻击时造成的伤害变为 0.9 倍

机师技能一览

先天技能

名称	效果
SP 回复	每回合 SP 回复 10
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
强运	击坠敌机时获得的资金变为 1.2 倍
社长	过关时出击机师的 PP+5
サラリ－マン	升级时、每击坠 10 机时、过关在场时 PP+3
ニュ－タイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
强化人间	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
SEED	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率 +20%，会心率 +40%
イノベイタ－	气力 140 以上发动，命中、回避、技量 +20，每回合 SP 回复 5
极	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率、会心率 +30%
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化

名称	效果
ギアスの咒缚	气力 130 以上发动，攻击时最终伤害 1.1 倍，获得底力 LV9 的效果
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少，效果随技能等级提升
螺旋力∞	螺旋力 LV9，气力 130 以上时获得的 PP 变为 1.2 倍
精密攻击	会心发生时伤害为 1.5 倍
异能生存体	HP 在 10% 以下时命中、回避、格斗、射击、防御、技量 +20
重力干涉	气力 130 以上发动，机体能在空中移动，全武器空中地形适应变为 S，移动力 +1
冲击力	气力 130 以上发动，攻击时伤害变为 1.05 倍
绝望予知	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率、会心率 +15%
系ぐ力	气力 130 以上发动，我方回合开始时自机小队主机师的 SP 回复 5
穴掘力	气力 130 以上发动，机体能在地中移动，全武器获得“バリア贯通”效果
精神演奏	气力 130 以上发动，自机邻接的我方小队各能力 +5
脆弱力	气力 130 以上发动，全武器获得“装甲值▼”效果
空间补填	气力 130 以上发动，获得 HP 回复（小）、EN 回复（小）能力
光学透过	气力 130 以上发动，获得分身（几率 50%）效果
腐食力	气力 130 以上发动，我方回合开始周围 5 格以内的敌人气力 –2
テレポ–ト	气力 130 以上发动，移动力 +1，自机小队移动时无视地形的影响
逆さまの力	气力 130 以上发动，カウンタ–发动几率 +50%
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超 A 级超能力	超能力 L9，每回合 SP 回复 10
ネゴシエイタ–	战斗后对手的气力 –3，修理费清算时技能持有者在场可免费
野性化	气力 130 以上发动，会心率 +20%，攻击时最终伤害 1.1 倍

PP 可习得技能

名称	效果	消耗 PP
援护攻击	为邻接的同伴进行援护攻击，技能等级决定每回合援护的次数，小队支援攻击时机师有援护攻击的情况下伤害有加成，具体为剩余次数 ×5%	250
再攻击	自己的技量比对手高 20 时，可以自己对自己施行援护攻击	350
サポ–トアタック	援护攻击时必定会心，再攻击除外	300
援护防御	为同小队队友或邻接小队主机体进行援护防御，技能等级决定每回合援护的次数	250
SP アップ	最大 SP 随技能等级每级上升 5	100，每提升 1 级 +20
斗争心	出击时气力 +10	250
战意高扬	出击后每回合开始时气力 +3	250
气力 +（回避）	回避敌人的攻击时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（命中）	命中敌人时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（ダメ–ジ）	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（击破）	我方击坠敌方小队时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力限界突破	气力上限变为 170	300
底力	随机体 HP 减少，命中率、回避率、会心率、防御力上升，效果随技能等级提升	40，每提升 1 级 +10
カウンタ–	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据与对手的技量差而定，作为副机体时不发动	120，每提升 1 级 +20
E セ–ブ	武器的消费 EN 变为 80%	300
B セ–ブ	武器的弹数变为 1.5 倍（小数点后面舍去）	300
见切り	气力 130 以上时最终命中率、回避率、会心率 +10%	250
ガ–ド	气力 130 以上时受到攻击的最终伤害变为 80%	250
マルチタ–ゲット	使用 ALL 武器时，对敌方小队两架机的伤害补正从 –25% 变为 –10%	350
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少，效果随技能等级提升	150，每提升 1 级 +50
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP 低下”无效，气力 100 以下时精神脱力无效（作为副驾驶时不发动）	250
ヒット＆アウェイ	可攻击后再移动	300
ダッシュ	机体移动力 +1，气力 130 以上时 +2	350
修理スキル	修理的 HP 回复量变为 1.5 倍，使用范围加一格	300
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	350
パ–ツ供给	可以对自机小队和邻接小队的单位使用消费系强化部件	150
ハ–フカット	被命中率在 30% 以下的攻击命中时，最终伤害变为 50%	250

机体强化部件一览

名称	效果
ブ–スタ–	移动力 +1
メガブ–スタ–	移动力 +2
补助 ISC	移动力 +1 运动性 +10
マグネットコ–ティング	运动性 +10
惯性制御システム	运动性 +20

名称	效果
精密照准レンズ	照准值 +10
クエント制センサ－	照准值 +20
スナイパ－キット	会心补正 +20
高性能レ－ダ－	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
脊髓反应コネクタ	照准值 +20，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ハロ	移动力 +2，运动性、照准值 +25，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
チョバムア－マ－	HP+500，装甲 +100
ハイブリッドア－マ－	HP+1000，装甲 +150
超合金 Z	HP+1200，装甲 +250，我方行动时 EN 回复最大值的 10%
补助 GN ドライヴ	最大 EN+100，我方回合开始时回复最大 EN 的 10%
パラジウム・リアクタ－	最大 EN+150
バリア・フィ－ルド	受到攻击的伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN
勇者の印	运动性 +25、照准值 +25、会心补正 +25、装甲 +200
钢の魂	运动性 +30、照准值 +30、会心补正 +30、装甲 +250
GEM ア－マ－	最大 HP+1000 装甲 +200，敌人武器的特殊效果全部无效化
GEM クリスタル	武器、歌的攻击力 +300，除地图武器以及射程 1 以外的武器、歌射程 +2
フライトモジュ－ル	机体、武器的空中地形适应变为 S， 专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスタ－モジュ－ル	机体、武器的宇宙地形适应变为 S
ランドモジュ－ル	机体、武器的陆地地形适应变为 S， 专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリュ－モジュ－ル	机体、武器的海里地形适应变为 S， 专用移动类型以外的单位可在海里移动
A– アダプタ－	机体、武器的全地形适应变为 A
S– アダプタ－	机体、武器的全地形适应变为 S
プロペラントタンク	自机 EN 回复 250，一关只能使用一次
カ－ドリッジ	自机弹药全回复，一关只能使用一次
リペアキット	自机 HP 回复 6000，一关只能使用一次
ス－パ－リペアキット	自机的 HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次
郁绘のおやつ	主机师的 SP 回复 20，一关只能使用一次
トライデント焼き	主机师的 SP 回复 40，一关只能使用一次
ZEN のド－ナツ	主机师的 SP 回复 60，一关只能使用一次
娘娘名物まぐろマン	主机师的 SP 回复 100，一关只能使用一次
アドレナリンアンプル	出击时气力 +5
サイキックリアクタ－	出击时气力 +10
F ボンバ－のディスク	机师出击后每回合开始气力 +3
シェリルのディスク	主机师的 SP 每回合回复 10
ランカのディスク	击破敌机时获得 Z 芯片数变为 1.5 倍，不和其他同类效果重复
DG の牙	盾防御、切拂等几率事件的几率 +10%



合体攻击

武器名	参与机体 1	参与机体 2
ガンマ－ル・コンビネ－ション	スペ－スガンマ－ル（ギミ－）	スペ－スガンマ－ル（ダリ－）
DYNAMITE EXPLOSION	VF–22S S ボ－ゲル Ⅱ F（ガムリン・メイン）	VF–19 改 F バルキリ－（バサラ）

机体改造奖励

注：将机体能力每项改造到 5 段即可获得改造奖励。改造到 10 段可获得全改奖励，可在武器和机体的任一一个地形适应变为 S、移动力 +1、武器射程 +1、护罩消耗 EN 减半以及强化部件槽 +1 中任选一个为机体附加。

无敌机器人托莱达 G7

机体名	效果
トライダ –G7	武器“トライダ－・セイバ－”和“トライダ－・バ－ド・アタック”的射程 +2
シャトル	补给时对方机师的气力 +5

太阳使者 铁人 28 号

机体名	效果
铁人 28 号	白天和宇宙地图时获得“EN 回复（中）”效果
ブラックオックス	武器“ブラックオックス・アタック”的攻击力 +200、射程 +1

六神合体 Godmars

机体名	效果
ゴッドマ－ズ	EN+100、移动力 +2
コスモクラッシャ－	移动力 +1、全武器攻击力 +300

装甲骑兵 Votoms

机体名	效果
スコープドッグ	移动力 +1、全武器会心率 +30
ベルゼルガ DT	武器“パイルバンカー”的弹数 +3，机体移动力 +1、运动性 +20

超时空世纪奥加斯

机体名	效果
オーガス	移动力 +1、武器“一齐射击”的射程 +2、弹数 +2

机动战士 Z 高达

机体名	效果
ガンダム Mk–Ⅱ	武器“ロング・ライフル”的攻击力 +300
メタス	获得特殊能力“补给装置”
Z ガンダム	特殊能力“バイオセンサー”发动时机师能力 +10

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	效果
ジェガン	武器“ビーム・ライフル”的攻击力 +300
リ・ガズィ	移动力 +1，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ν ガンダム	“ニュータイプ”专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
サザビー	“ニュータイプ”专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
ヤクト・ドーガ（ギュネイ）	武器“ファンネル”的弹数 +4、会心率 +25
ヤクト・ドーガ（クエス）	武器“ファンネル”的弹数 +4、命中值 +30

新机动战记高达 W 无尽的华尔兹

机体名	效果
ウイングガンダムゼロ	特殊能力“ゼロシステム”强化
ガンダムデスサイズヘル	“ハイパージャマー”无气力限制、全武器的会心率 +20
トールギスⅢ	移动力 +2
トーラス	运动性 +15，武器“ビームライフル”可移动后使用
ガンダムヘビーアームズ改	运动性 +15，全武器弹数 1.5 倍
ガンダムサンドロック改	装甲值 +300，获得特殊能力“补给装置”
アルトロンガンダム	武器“ドラゴンハング”的射程 +2
サーペント	照准值 +15，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1

机动战士高达 SEED DESTINY

机体名	效果
デスティニーガンダム	最大 EN+80、全武器会心率 +30
ストライクフリーダムガンダム	运动性 +15，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

机体名	效果
ダブルオーライザー	最大 EN+100
ガンダムサバーニャ	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
ガンダムハルート	移动力 +1、全武器可移动后使用
ラファエルガンダム	特殊能力“GN フィールド”的效果 +400、最大 EN+50
プトレマイオス 2 改	发动トランザム时全武器可移动后使用
GN–X Ⅳ	移动力 +1、运动性 +15
ブレイヴ	武器和机体的地形适应变为“宇 S”和“空 S”
ダブルオークアンタ	最大 EN+100

机动战士高达 UC

机体名	效果
ユニコーンガンダム	移动力 +1、运动性 +15、最大 EN+80
デルタプラス	移动后可变形
リゼル（共通）	武器“メガ・ビーム・ランチャー”的攻击力 +200、命中值 +20
ネエル・アーガマ	武器“ハイパー・メガ粒子炮”的消费 EN–30、必要气力 –10
ロト	修理时的 HP 回复量变为 2 倍
クシャトリヤ	“ニュータイプ”专用武器的攻击力 +200、会心率 +10
バイアラン・カスタム	全武器攻击力 +200

飞跃巅峰

机体名	效果
ガンバスター	特殊能力“イナーシャルキャンセラー”的消费 EN–5

超时空要塞 7

机体名	效果
VF–19 改 F バルキリー	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
VF–22S S ボーゲルⅡ F	移动力 +1、全武器攻击力 +200

剧场版 超时空要塞 F

机体名	效果
VF–25F メサイア F・TP（アルト）	武器和机体的地形适应变为“空 S”
VF–25 メサイア F・TP（ミシエル）	武器“スナイパ–ライフル（精密射击）”的射程 +2，并增加“运动性▼”效果
RVF–25 メサイア F（ルカ）	特殊能力“ジャミング机能”的效果对邻接的我方单位也有效
VF–25S メサイア F・TP（オズマ）	运动性 +20、照准值 +20、装甲值 +200
クアドラン・レア	武器“インパクト・カノン”的攻击力 +200、射程 +1
VB–6 ケ–ニツヒモンスタ –S	武器“一齐射击”的弹数 +2，机体装甲值 +400
マクロス・クオ–タ–	机体搭载时的回复量变为 100%，并且搭乘机体的气力不会下降
YF–29 デュランダル F・SP（アルト）	武器和机体的地形适应变为“宇 S”和“空 S”

真盖塔 世界最后之日

机体名	效果
ブラックゲッタ–	武器的地形适应变为全 S
真ゲッタ –1	移动后可变形
真ゲッタ–ドラゴン	我方回合开始时邻接自军单位 EN 回复 40

真魔神 冲击！ Z 篇

机体名	效果
マジンガ –Z	装甲值 +300、EN+50
ビュ–ナス A	特殊能力“修理装置”的范围 +2
ボス・ボロット	特殊能力“补给装置”的范围 +1
ゼウス神	HP 回复和 EN 回复变为“大”

地球防卫企业 Dai Guard

机体名	效果
ダイ・ガ–ド	武器“グレ–トノットパニッシャ–”的攻击力 +200、弹数 +1

The Big O

机体名	效果
ビッグオ–	武器“プラズマ・ギミック”可移动后使用

全金属狂潮

机体名	效果
M9 ガ–ンズバック（マオ）	特殊能力“ジャミング机能”的效果对邻接的我方单位也有效
M9 ガ–ンズバック（クルツ）	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
M9 ガ–ンズバック（宗介）	全武器弹数 1.5 倍
ARX–7 ア–バレスト	特殊能力“ラムダ・ドライバ”强化
M9D ファルケ	运动性 +15，武器“クリムゾン・エッジ”的攻击力上升
トゥアハ–・デ・ダナン	移动力 +1、全武器攻击力 +300

兽装机攻断空我 Nova

机体名	效果
ダンク–ガノヴァマックスゴッド	装甲 +200、最大 EN+80
ドラゴンズハイヴ	移动力 +1、EN 回复（小）

天元突破红莲螺岩

机体名	效果
グレンラガン	最大 EN+100、全武器会心率 +20
スペ–スガンマ–ル（ギミ–）	武器“ガンマ–ルグレイブ”的攻击力 +200、射程 +1
スペ–スガンマ–ル（ダリ–）	武器“ガンマ–ルグレイブ（射击）”的攻击力 +200、射程 +1
スペ–スキングキタン	最大 HP+2000、装甲值 +300
スペ–スヨ–コタンク	武器“ミサイル一齐发射”可移动后使用
超银河ダイグレン	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1，机体装甲值 +200
超银河グレンラガン	最大 EN+100、全武器会心率 +20

新世纪福音战士 新剧场版

机体名	效果
エヴァンゲリオン初号机	特殊能力“A.T. フィ–ルド”的效果 +400
エヴァンゲリオン零号机（改）	移动力 +1、最大 HP+500、装甲值 +200
エヴァンゲリオン 2 号机	全武器弹数 1.5 倍

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机体名	效果
ランスロット・フロンティア	武器“ヴァリス・フルパワ–”的攻击力 +300
红莲圣天八极式	武器“辐射波动机构”的攻击力 +300
蜃气楼	武器“扩散构造相转移炮（全体）”的攻击力 +300
ランスロット・アルビオン	武器“MVS 二刀流”的攻击力 +300

创圣的大天使 EVOL

机体名	效果
アクエリオン EVOL	最大 HP+1500、EN+50

原创

机体名	效果
ジェニオン	移动力 +1、EN 回复（小）

机师 ACE 奖励

注：ACE 的要求击坠数为 80。

无敌机器人托莱达 G7

机师名	效果
ワツ太	特殊技能"社长"的效果变为 2 倍
柿小路	过关时获得 1 个"郁绘のおやつ"

太阳使者 铁人 28 号

机师名	效果
正太郎	技量 +10、移动力 +1、命中率 +10%、回避率 +10%
ブラックオックス	所有精神指令消费 SP–5

六神合体 Godmars

机师名	效果
タケル	特殊技能"超能力"变为"超 A 级超能力"
ケンジ	コスモクラッシャ – 的机师出击时 SP+10

装甲骑兵 Votoms

机师名	效果
キリコ	HP 在 30% 以下时发动特殊技能"异能生存体"
シャッコ	支援攻击伤害 1.4 倍

超时空世纪奥加斯

机师名	效果
桂	同小队或邻接我方单位每有一个女性机师各能力 +3

机动战士 Z 高达

机师名	效果
カミ – ユ	反击时攻击伤害变为 1.2 倍，会心率 +20%
エマ	支援攻击和援护攻击 1.2 倍
ファ	所有精神指令消费 SP–5
フォウ	特殊能力"强化人间"变为"ニュ – タイプ"，等级 +1

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

机师名	效果
アムロ	ニュ – タイプ专用武器射程 +1、技量 +20
カツ	精神指令"かく乱"消费 SP 变为 40
ハサウェイ	精神指令"热血"变为"爱"
シャア	特殊技能"ニュ – タイプ"的等级 +1、技量 +20
ギュネイ	气力 130 以上时每回合开始自动使用"直感"
クェス	精神指令"觉醒"消费 SP 变为 50

新机动战记高达 W 无尽的华尔兹

机师名	效果
ヒイロ	移动力 +1，"ゼロシステム"在气力 110 以上时就能发动
デュオ	回避率 +20%、会心率 +20%
トロワ	全体攻击的伤害 1.2 倍
カトル	我方回合开始时、自机小队和邻接我方单位的气力 +3
五飞	气力 130 以上时每回合开始自动使用"不屈"
ノイン	精神指令"激励"消费 SP 变为 25
ヒルデ	出击时 SP+20
ゼクス	出击时我方全体小队使用"加速"

机动战士高达 SEED DESTINY

机师名	效果
シン	移动力 +1，特殊技能"SEED"气力 110 以上就可发动
キラ	回避率 +20%，特殊技能"SEED"气力 110 以上就可发动

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

机师名	效果
刹那	“イノベイタ－”的 SP 回复效果在原基础上 +5（共 10）
ロックオン	会心率 +20%、全体攻击伤害 1.1 倍
アレルヤ	回避率 +20%、自机小队移动力 +1
ティエリア	气力 130 以上时，战斗过的对手在下次我方回合开始时附加“分析”
スメラギ	特殊技能“パ－ツ供给”的效果延伸到指挥范围内
コ－ラサワ－	气力 120 以上时每回合开始自动使用“幸运”
グラハム	攻击处于地形“空”或“宇”的敌人时命中 +20%、攻击 1.1 倍

机动战士高达 UC

机师名	效果
バナ－ジ	ユニコ－ンガンダム（デストロイモ－ド）登场时入手 PP 变为 1.2 倍
リディ	自机小队获得经验值、资金 1.2 倍
オット－	指挥范围内的我方受到伤害 0.9 倍
マリ－ダ	气力 130 以上时每回合开始自动使用“集中”
ダグザ	自机小队受到伤害 0.8 倍、命中 +20%
ブライト	我方回合开始时指挥范围内的我方单位气力 +3

飞跃巅峰

机师名	效果
ノリコ	气力 150 以上时使用“奇迹”，效果为同时发动爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中（一关限一次）

超时空要塞 7

机师名	效果
バサラ	出击时歌能量 +20000
ガムリン	自机小队回避 +20%、命中 +15%

剧场版 超时空要塞 F

机师名	效果
アルト	移动后可变形，机体附加特殊能力“分身”
ミシエル	同小队有女性机师时会心率 +30%
ルカ	精神指令“分析”和“かく乱”消费 SP–10
オズマ	自机小队机师受到バサラ的歌的效果 2 倍，回避率 +15%
クラン	地图上有ミシエル时会心率 +30%
カナリア	自机小队机体除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ジェフリ－	指挥范围内的我方单位命中率 +15%

真盖塔 世界最后之日

机师名	效果
龙马	气力 170 以上时攻击伤害 1.3 倍
隼人	气力 150 以上时回避率 +40%
弁庆	气力 150 以上时受到伤害 0.7 倍
号	气力 130 以上时每回合开始 SP 回复 10

真魔神 冲击！ Z 篇

机师名	效果
甲儿	气力 130 以上时攻击伤害 1.2 倍
さやか	修理的 HP 回复量变为 2 倍
ボス	精神指令“气合”变为“气合 +”
ゼウス	我方回合开始时，自机小队 SP+5、气力 +3

地球防卫企业 Dai Guard

机师名	效果
赤木	特殊技能“底力”发动时，移动力 +1、攻击伤害 1.1 倍

The Big O

机师名	效果
ロジャ－	特殊技能“ネゴシエイタ－”的气力降低效果变为 –5

全金属狂潮

机师名	效果
宗介	射击、格斗、命中、技量 +10
マオ	指挥范围内的我方会心率 +20%、命中率 +10%
クルツ	对女性的攻击伤害 0.9 倍，对男性的攻击伤害 1.1 倍
クル－ゾ－	精神指令“斗志”消费 SP 变为 20
テッサ	指挥范围内的我方单位获得经验值和资金 1.2 倍
ボン太くん	战斗过的对手气力 –5

兽装机攻断空我 Nova

机师名	效果
葵	特殊技能“野生化”发动时使用“觉醒”（一关限一次）
F.S.	我方回合开始时指挥范围内的我方单位 SP+2

天元突破红莲螺岩

机师名	效果
シモン	特殊技能“螺旋力”变为“螺旋力∞”
ダヤッカ	精神指令“爱”消费 SP 变为 50
ギミ－	和ダリ－组队时，攻击伤害 1.2 倍、受到伤害 0.8 倍
ダリ－	和ギミ－组队时，攻击伤害 1.2 倍、受到伤害 0.8 倍
ヨ－コ	自机小队机体除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
キタン	气力 140 以上时每回合开始自动使用“斗志”

新世纪福音战士 新剧场版

机师名	效果
シンジ	出击时シンクロ率 +25
アスカ	出击时气力 +10、精神指令“突击”消费 SP 变为 20
マリ	援护攻击伤害 1.2 倍，参加援护攻击时气力 +5
レイ	A.T. フィ－ルド 的伤害无效上限变为 3300

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机师名	效果
ゼロ	使用“战术指挥”时，效果范围内每有 1 个我方小队获得 3 的 PP
カレン	自机小队机体的格斗武器伤害 1.1 倍
スザク	特殊技能“ギアスの咒缚”无发动限制
C.C.	气力 130 以上时自机小队机师全能力 +10

创圣的大天使 EVOL

机师名	效果
アマタ	自机小队全机体获得“重力干涉”效果
カイエン	自机小队全机体获得“绝望予知”效果
ゼシカ	自机小队全机体获得“冲击力”效果
ミコノ	自机小队全机师获得“系ぐ力”效果
アンディ	自机小队全机体获得“穴堀力”效果
モロイ	自机小队全机体获得“脆弱力”效果
MIX	自机小队全机体获得“空间补填”效果
ユノハ	自机小队全机体获得“光学透过”效果
サザンカ	“腐食力”效果范围 +1
クレア	我方回合开始时，地图上的我方单位气力 +2
カグラ	“カウンタ－”发生时攻击伤害变为 1.1 倍
シュレ－ド	“精神演奏”能力效果变为 +10
ジン	“断ち切る力”的伤害减轻效果变为 1500

原创

机师名	效果
ヒビキ	气力 130 以上时伤害 1.1 倍、移动力 +1

全关卡攻略

流程表

话数	名称	
第 1 话	禁忌という名の希望	
第 2 话	来たるニュ－・プロブレム・ボ－イ	
第 3 话	预けられた背中	
第 4 话	学园都市防卫队	
分支	ハイキングに行く（A 路线）	ハイキングに行かない（B 路线）
第 5 话	未知なる胁威	忍び寄る恶意
第 6 话	战云の影	新たなる暗云
第 7 话	仕挂けられた罠	
第 8 话	战うボ－イ・ミ－ツ・ガ－ル	

分支	変质者を追う（A 路线）	助つ人を引き受ける（B 路线）	
第 9 话	悲しみのビ－ストマン	やりすぎのウォ－クライ	
分支	宇宙に向かわせる（A 路线）	日本に残らせる（B 路线）	ミスリルに参加させる（C 路线）
第 10 话	コロニ－动乱	魔王の诱い	ブラック・バトリング
第 11 话	ユニコ－ンの日	新世纪の序章	战端
第 12 话	赤い彗星の袭来	みんな、必死に生きている	ビッグバトル
第 13 话	战乱のプレリュ－ド	他人、そして自分	マ－ティアル
第 14 话	光と暗の狭间		
第 15 话	终末を抱いた神话		
第 16 话	开かれる新世界		
分支	依赖を受ける（A 路线）	依赖を受けない（B 路线）	
第 17 话	善意のトレスパス	后の祭のフェスティバル	
第 18 话	ブラックホ－ルからの使者		
第 19 话	つながる绊		
第 20 话	疾るワン・ナイト・スタンド		
第 21 话	永远の圆舞曲		
分支	ネオ・ジオンの调查に向かう（A 路线）	ネオ・ジオンを静观する（B 路线）	
第 22 话	ロンデニオンの邂逅	只眼の转校生	
第 23 话	次代を担う者	终末を呼ぶもの	
第 24 话	パラオ急袭	シャアの影	
第 25 话	NT–D	猛るユニコ－ン	
第 26 话	魔兽王子、目觉める	暗黑の王子	
第 27 话	泪の行方	堕ちた巨人	
第 28 话	暗の诗		
第 29 话	夏の始まり		
第 30 话	摇れるイントゥ・ザ・ブル－		
第 31 话	切り拓かれる运命		
第 32 话	忘却の雾の中		
第 33 话	Roger The Negotiator		
第 34 话	轮回の宇宙		
第 35 话	灾厄の袭来		
分支	宇宙部队に配置（A 路线）	日本部队に配置（B 路线）	ミスリル部队に配置（C 路线）
第 36 话	生命の歌声	战场外の忧郁	故乡に舞う风
第 37 话	フィフス・ルナ攻防战	グ－ラの愿い	战士の资质
第 38 话	涌きあがれ、いのち	温かな声	心奥
第 39 话	レア・イグラ－	灯火を集めて	触れ得ざる者
第 40 话	ラプラスの遗骸	封印されし暗	终わらないデイ・バイ・デイ
第 41 话	二つの赤い彗星		
分支	休暇を取る（A 路线）	职务に专念する（B 路线）	
第 42 话	女神の来日	仁义なきファンシ–Z	
第 43 话	奈落への入口		
第 44 话	神と恶魔と人		
第 45 话	暗黑の神ミケ－ネ		
分支	メリダ岛へ行く（A 路线）	日本に残る（B 路线）	
第 46 话	残された时间	成功率 0.0001%	
分支	无	起动实验を行う（B 路线 1）	起动实验を冻结する（B 路线 2）
第 47 话	大西洋の死斗	生命の选择	アタリとハズレ
第 48 话	重力の井户の底で	禁断の领域	再来する绝望
第 49 话	开かれる扉		
分支	运命を受け入れる（A 路线）	运命に抗う（B 路线）	
第 50 话	神杀しの魔神	ephemera	
第 51 话	神话センリツ	决战！ブラックホ－ル！	
第 52 话	1 万 2000 年の爱	暗と阴と暗黑と	
第 53 话	暗黑の理	永远という幻想	
第 54 话	The Show Must Go On	光の斗神 Z	
第 55 话	飞べ、宇宙へ		
第 56 话	シャア・アズナブルの真实		
第 57 话	BEYOND THE TIME		
第 58 话	いがみ合う双子		
第 59 话	决战の银河		
最终话	天の光は全て星		
Epilogue	动き出す刻、そして……		

if 路线

本作也有 if 路线，达成特定的条件后第 49 话过关会多出 if 路线（分支 B）的选项，选择“运命に抗う”即可进入，不过目前选项的出现条件还没有完全明朗，下面给出笔者的进入方法，如果还是不能的话有可能和 SR 点和总回合数有关，要尽量获得所有关卡的 SR 点和以较少的回合数过关。

・37B 或 43 话中用正太郎说得グ－ラ
・41 话开始前的选项选“シャアを信じる”
・45 话后走分支 A，在 48 话 A 中用バナ－ジ击坠シャンブロ
・49 话击坠ジェミニア



第1话 禁忌という名の希望

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 主角机被击坠 2. 我方任一单位被击坠（我方增援后）

SR 点获得条件	
3 回合内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
リペアキット	？？？

攻略要点 初期的敌人很弱，让主角机上前积极反击，3 回合内全灭它们不成问题。全灭初期敌人后双方增援登场，敌人里只有一架机体较强，无法一击击破，可以先从击坠其他较弱的杂兵累积 TT，最后再将其击破。

第2话 来たるニュ－・プロブレム・ボ－イ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后） 3. 主角、マオ、クルツ、宗介任一被击坠（我方增援后）

SR 点获得条件	
3 回合内击坠 5 架敌机	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
トライデント焼き	アクシオ・バ－グラ－

攻略要点 SR 点获得条件并不难，让三架 M9 负责东面的敌机，主角机、铁人 28 号和ブラックオックス则负责北面的敌机，基本第 2 回合就能达成。达成 SR 点获得条件后敌我增援登场，不过敌方也是杂兵级别，全力进攻即可。

第3话 预けられた背中

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（全灭初期敌人后）

SR 点获得条件
全灭敌人前至少用一次极限突破
可获得强化部件
无



攻略要点 多用分散攻击，很快就能使双机 TT 达到最大，接着对任一敌人使用极限突破就可完成 SR 点获得条件。除了极限突破外，用 TT 槽发动的双机指令也有着许多有利的效果，善加利用对攻关有不小的帮助。全灭敌人后，我方进军方向的后方会出现一波敌增援，由于援军体型小再加上处于森林地形中，回避率有一定上升，有精神“集中”的机师就不用吝啬了。

第4话 学园都市防卫队

胜利条件	1. 救出人质前不能攻击 2. 敌全灭（我方增援登场后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方攻击或反击敌机 3. 我方战舰被击坠（我方增援登场后） 4. 主角被击坠（我方增援登场后）

SR 点获得条件	
击坠飞行要塞グ－ル	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
チョバムア－マ－	グロゴス G5

攻略要点 一开始不能攻击与反击敌人，否则会 Game Over，全力后退自保就好，到第三回合我方增援登场后限制才会解除。敌方杂兵的 HP 很高，不过最大射程只有 4 格，用 4 格以上的武器来打会比较轻松。SR 点的目标飞行要塞グ－ル会在 HP 低于 6000 以下时撤退，打到接近 6000 时，就用マジンガ –Z 使用极限突破再配合援护攻击击破吧。这关过关后有分支选择，选择“ハイキングに行く”进入分支 A，选择“ハイキングに行かない”进入分支 B。

第5话A 未知なる胁威

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 主角机被击坠 2. 敌机到达地图边缘 3. 我方战舰被击坠（我方增援登场后）

SR 点获得条件	
不让敌机越过地图边缘前的白线过关	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
プロペラントタンク	ブランチロボ 2 号

攻略要点 这关需要阻止敌人到达地图东侧，虽然开始只有主角一架机，不过第二回合我方大部队就会登场。敌机中有少部分会无视我方优先突破，只要先把这些敌机消灭就可保证 SR 点不失。第三回合敌我方增援出现，敌增援中的小型圆盘 HP 不多，是拿来累积 TT 的不二之选，等 TT 满了后就活用双机指令或极限突破消灭其他敌人。

第5话B 忍び寄る悪意

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 主角被击坠 2. 我方任一单位被击坠（第二回合起）

SR 点获得条件	
在 4 回合内敌全灭	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）

攻略要点 敌人为佣兵集团，经过上一话之后主角机追加武装。经过一个回合之后，**カミ－ユ**等人会加入到战局当中，同时**ファ**作为副机体和主角机组成小队。由于 SR 条件是在 4 回合内全灭敌人，因此主角机的击坠任务较重，可以使用双机指令的复数行动削减敌人的 HP，反击的方式也非常有效。最下方攻击不到的敌人交给**カミ－ユ**小队即可轻松获得 SR。全灭敌人之后敌方增援，稳扎稳打就能轻松取胜。敌方的**ギュネイ**能力较高，建议命中率较低的机体使用“必中”和“集中”等精神指令提高命中率。

第6话A 战云の影

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠

SR 点获得条件	
同一回合击破敌人 5 个小队	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	ヤクト・ド－ガ

攻略要点 SR 点要求一回合内击破 5 个敌方小队，推荐用一开始的**ガザ C** 来达成，第一回合先在离它们 7 格远的地方待机，第二回等它们靠近后就全军上去歼灭之。击破 5 个敌方小队后敌增援登场，其中的**ヤクト・ド－ガ**回避率相当高，最好加上“必中”和“感应”精神来打。

第6话B 新たなる暗云

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（第三回合后）

SR 点获得条件	
在 6 回合内敌全灭	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
プロペラントタンク	ブランチロボ 2 号

攻略要点 开局后我方只有正太郎的铁人系列小队在，因此建议在本关开始前先强化一下机体比较安全。在第三回合我方出现增援，敌方本队也会登场。击败敌人一体之后新敌人出现，**トゥアハ－・デ・ダナン**参加战斗，这艘战舰的能力超强，但是由于射程是 2 以上，因此最好不要被敌人逼近。由于铁人之前消耗得比较多，建议使用精神“加速”回到母舰附近。之后将我军分散到上方和右边，一旦回合数比较紧张，可以使用小队双机的复数行动来减少压力。

第7话 仕挂けられた罠

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角机被击坠

SR 点获得条件	
4 回合内敌全灭	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
精密照准レンズ	スコ－プドッグ
スラスタ－モジュ－ル	ファッティ－

攻略要点 这关敌人一开始会按兵不动，所以如要达成 SR 点获得条件就得由我方主动出击。建议把部队分成两组，分别往南和东移动，最后在东南面汇合，只要边走边打，4 回合全灭敌人不成问题，如果怕来不及的话还可以多利用双机指令里的复数行动。

第8话 战うボ－イ・ミ－ツ・ガ－ル

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. キリコ被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后） 3. 宗介被击坠（宗介和キリコ增援后）

SR 点获得条件	
特定机师击坠 5 架敌机	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
カ－トリッジ	アクシオ・バ－グラ－
アドレナリンアンプル	プラン 1056 コダ－ル

攻略要点 SR 点条件只需任意一位机师击坠 5 架敌机即可，推荐让一开始就以一敌多的**キリコ**来达成，当消灭 4 个杂兵后，他会暂时离场，同时敌我方增援出现，然后在增援登场后的第二回合和宗介一起再次登场，这时只要再让他击坠 1 架敌机就能获得 SR 点。敌人中的**ガウルン**非常难缠，不仅回避率很高，而且机体还有防护罩，推荐用极限突破加上各种提升命中的精神来打。这关过关后有分支选择，选择“**変质者を追う**”进入分支 A，选择“**助つ人を引き受ける**”进入分支 B。

第9话A 悲しみのビ－ストマン

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. ボン太くん被击坠 2. ボン太くん或龙马被击坠（龙马增援后） 3. 我方战舰被击坠（我方战舰增援后）
SR 点获得条件	
3 回合内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
メズ－	郁绘のおやつ

攻略要点 这关前半部分只有一开始的ボン太くん和第二回合登场的龙马，所以要尽快让两人接近敌机，并利用反击来迎敌，这样才有可能在 3 回合内完成 SR 点获得条件。全灭初期敌人后敌我方增援登场，由于敌人都是杂兵而且没有时间限制，让两人和大部队合流后即可慢慢料理。这关过后有分支选择，选择“宇宙に向かわせる”进入分支 A，选择“日本に残らせる”进入分支 B，选择“ミスリルに参加させる”进入分支 C。

第9话B やりすぎのウォ－クライ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. ボン太くん被击坠 2. 我方任一单位被击坠（第 2 回合后） 3. 我方战舰被击坠（击败敌人 6 机之后） 4. ボン太くん或龙马被击坠（击败敌人 6 机之后）
SR 点获得条件	
3 回合内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
郁绘のおやつ	アクシオ・バ－グラ－

攻略要点 开局后我方只有ボン太くん一机，实力不弱，算好和敌人的距离可以很简单地进行反击。第二回合龙马在地图左边出现，依靠他的强大能力并且算好ボン太くん的站位，达成 SR 目标并不难。打倒敌人 6 台机后，敌人增援，我方大部队也随之前来。由于我方在能力上具有压倒性优势，胜利并不困难。这关过后有分支选择，选择“宇宙に向かわせる”进入分支 A，选择“日本に残らせる”进入分支 B，选择“ミスリルに参加させる”进入分支 C。



第10话A コロニ－动乱

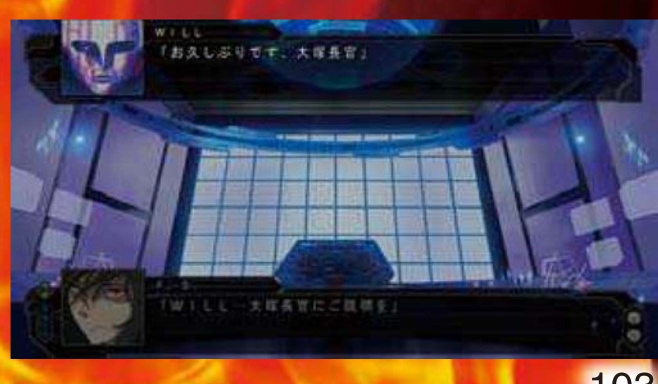
胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠サ－ペント（全灭初期敌人后）
败北条件	1. ヒイロ被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后） 3. ヒイロ或刹那被击坠（我方增援后）
SR 点获得条件	
在敌人到达指定区域前全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ブ－スタ－	サ－ペント

攻略要点 SR 点需要阻止初期的敌人到达指定区域，第一回合先让ヒイロ往右移动，第二回合我方增援登场，让有加速和移动力高的两个小队去支援ヒイロ，剩下的小队和母舰一起拦截上方的敌人。全灭初期敌人后有一次敌增援，注意击坠サ－ペント就会过关，如果想要资金和经验的话记得把它留到最后。

第10话B 魔王の诱い

胜利条件	1. 击坠グ－ル 2. 敌人全灭（第 5 回合开始或击败グ－ル）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠
SR 点获得条件	
4 回合内击坠グ－ル	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
チョバムア－マ－	ダイダロス
スペ－スロボ 1 号	ブ－スタ－

攻略要点 本关开始后タケル在海上出现，坚持一回合之后我方就会从左边出现，可出发队伍有 5 队，建议把握好移动的距离，以便尽快削弱グ－ル。要想在 4 回合内打倒它，我方的移动距离可能不够形成包围圈，因此可以多使用加速指令或者小队指令以增加行动距离或行动次数。击败它或者经过 4 回合之后，会有大批敌人从海上增援。敌人虽然能力不低，但是只要我方掌握好反击范围的话并不算困难。如果带有回复或者补给的机体会让战斗更加轻松。



第10话C ブラック・バトリング

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. キリコ被击坠（大部队登场后） 3. 我方战舰被击坠（大部队登场后）

SR 点获得条件	
5 回合内将敌人全灭，同时我方任一驾驶员击坠敌人 6 机以上	

可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	ファッティ－

攻略要点 本关的 SR 点获得难度很低，可以直接派上一台较强的机器，加上“集中”精神在敌人堆中反击，轻松就能取得胜利并且获得 SR 点数。在后半部分有大批敌人出现，我方大部队也会登场，之前出击的 4 台机体也会自动组成队伍，将敌人全数击坠即可轻松取得胜利。

第11话A ユニコ－ンの日

胜利条件	1. 击坠クシャトリヤ 2. 迎来第七回合（バナ－ジ增援后）
败北条件	1. シン被击坠 2. バナ－ジ被击坠（バナ－ジ增援后）3. 我方战舰被击坠(我方战舰增援后)

SR 点获得条件
6 回合内击坠クシャトリヤ

可获得强化部件
无

攻略要点 要拿这关的 SR 点并不难，第二回合我方大部队就会赶到，敌方增援只有第三回合的ハマ－ン，而第四回合我方还有バナ－ジ作为增援登场，战力和时间都可以说非常充裕的，尽量多击坠敌机赚取资金和经验值吧。这关虽然没有强化部件，不过如果能击坠ハマ－ン，过关后进入 D 商店会有 200Z 的奖励，但她的实力很强，而且由于第七回合就会过关，有一定的难度，下面简单说一下打法。

出战前要对主角机进行改造，武器和 EN 得改满，其他能力也最好有 5 段以上的改造，至少拿到 5 段的改造奖励，然后再装上提升气力的强化部件。关卡中当主角机登场后直接往南面推进，一边击坠敌机提升气力一边调整站位，确定ハマ－ン移动过来后最强武器能使用并在射程内，这两个条件都满足后，就可以让其他机体利用主角机最强武器的援护攻击来打了，由于主要的伤害来源都是主角机，所以一定要给主角加上必中，这样两次援护攻击再加上自己的一次攻击，一回合下来可以打掉她大半的 HP，两回合内就能将其解决。

第11话B 新世纪の序章

胜利条件	击坠第 4 の使徒
败北条件	1. 击坠第 4 の使徒 2. 初号机登场的 3 回合内击坠第 4 使徒（初号机登场后）

SR 点获得条件
6 回合内击坠クシャトリヤ

可获得强化部件
无

攻略要点 本关要对抗第 4 の使徒，它一开始就会使用“铁壁”，与其对战一次之后会发生事件对话。地狱男爵带着机械兽进攻。这时候想要破它防御非常困难，建议先以机械兽为目标，击坠一定数量敌人之后触发剧情，使徒强制移动到目标区域，シンジ带着初号机出动，要想取得 SR 点数，就必须在 3 回合内击坠第 4 使徒。建议之前主力机先移动到地图左边，等到初号机出现之后就进行猛攻即可。

第11话C 战端

胜利条件	1. エクルビス的 HP 降至 10000 以下 2. 敌全灭（大部队出现后）
败北条件	1. キリコ被击坠 2. 我方战舰被击坠（大部队出现后）

SR 点获得条件
4 回合内击坠ファッティ－（カン・ユ－），随后击坠エクルビス。エクルビス的 HP 降至 10000 以下时撤退

可获得强化部件
无

攻略要点 建议在此前的小队编成画面下设置一个强力的角色与キリコ组队，如果主人公与其组队，本关开始后还有特殊对话。击坠ファッティ－(カン・ユ－)后，敌方出现增援，我方大部队也随之出现。要想击败ファッティ－（カン・ユ－），可以先让キリコ发动底力，先干掉一组杂兵之后，使用极限突破就能达成。其余的敌人则慢慢清扫即可。

第12话A 赤い彗星の袭来

胜利条件	1. 将シナンジュ的 HP 削减到 20000 以下
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バナ－ジ或リディ被击坠（バナ－ジ和リディ增援后） 3. バナ－ジ被击坠（リディ撤退后）
SR 点获得条件	
5 回合内全灭シナンジュ以外的敌人后再完成胜利条件	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	ギラ・ズ－ル（アンジェロ）

攻略要点 第二回合或和シナンジュ战斗后バナ－ジ的小队登场，由于シナンジュ只会盯着バナ－ジ的小队打，其他小队可没有顾虑地清理杂兵。到第四回合虽然リディ会撤退，但我方迎来新的增援，同时增援与バナ－ジ的气力加30，战斗力增强不少，利用这个优势把剩下的杂兵清理完后就完成胜利条件吧。

第12话B みんな、必死に生きている

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 敌人进入指定区域 2. 我方战舰被击坠 3. 赤木被击坠
SR 点获得条件	
4 回合内将敌人全灭	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 本关一开始就能派出全部机体，由于敌人的目标是入侵指定区域，因此可以在指定区域附近形成阻挡的格局，第三回合开始发生剧情，シンジ开着初号机和赤木组成队伍。敌人能力很强，因此要注意机体之间的连携，走位好的话取得 SR 点数并不困难。

第12话C ビッグバトル

胜利条件	1. 击坠地上战舰（ニ－バ） 2. 击坠エクルビス（击坠地上战舰后）
败北条件	1. キリコ或主角被击坠 2. 我方战舰被击坠（击坠地上战舰后）
SR 点获得条件	
4 回合内击坠敌人 8 小队以上，同时击坠地上战舰（ニ－バ）	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
チョバムア－マ－	地上战舰（ニ－バ）
ブ－スタ－	エクルビス（ニ－バ）

攻略要点 很燃的一话，难度不高。我方战线推进，注意好掩护攻击，将敌人削弱到HP很少的时候反击即可轻松达成目标。地上战舰的 HP 虽然高，但是由于对方没有特别的能力，也就只是一个活动靶子而已，轻松取胜。随后战舰出现化解危机，最后一部分需要击坠エクルビス，由于没有 SR 点的限制，全军压上攻击即可。但是要小心キリコ别被击坠。

第13话A 战乱のプレリュ－ド

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠アルトロンガンダム（敌方增援后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后）3. ヒイロ或主角任一被击坠（敌方增援后）
SR 点获得条件	
初期敌机都由我方击坠	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
チョバムア－マ－	アルトロンガンダム

攻略要点 初期的敌人分为两个势力，如果这两方交战导致有一方的机体被击坠都无法获得 SR 点，所以一开始就要让ブレイヴ作为主机体上前吸引火力，以免敌人互相攻击。第二回合或击坠敌方 1 个小队后我方大部队登场，这个阶段要注意我方回合结束和反击时都不要留下残血的敌人，要反击也得避免反击先行动的ネオ・ジオン军，以免被后行动的连邦军击坠，所以最好先收拾完连邦军再对付ネオ・ジオン军。全灭初期敌机后敌我方增援出现，接着再击坠敌方两个小队或和アルトロンガンダム交战的话敌方还会追加一批增援，同时我方的ヒイロ和デュオ都换上了新的机体，这里就没有难点了，清理完杂兵后再击坠アルトロンガンダム过关吧。

第13话B 他人、そして自分

胜利条件	击坠第 5 の使徒
败北条件	1. シンジ被击坠 2. シンジ或レイ被击坠（零号机登场后） 3. 零号机登场后经过 6 个回合 4. 我方战舰被击坠（大部队出现后）
SR 点获得条件	
击坠使徒前击坠全部的敌人，但是？？？不能有任何一机被使徒击坠。	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	？？？

攻略要点 一开始只有初号机一台，和使徒交战之后ブロッケン男爵会带上机械兽出现，但被第三方势力击退，EVA零号机登场。此时胜利和失败条件更新，SR 点获得条件解放。

为了尽快让大部队出现，建议迅速击败敌人小队，大部队出现后战力增强不少。两台 EVA 机也组成队伍。由于使徒能力并不高，因此应该把主要精力放在清剿敌人上以取得 SR 点数。要注意一旦？？？被使徒击坠则取得失败，因此要将它们和使徒隔开，一些有可能跑去被使徒攻击的敌机先忽略，随后再补刀即可。完成本关之后**スコ－プド ッグ**用的换装装备入手，副任务系统解放。

第 13 话 C　マ－ティアル

胜利条件	1. 敌全灭 2. 迎来第七回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR 点获得条件	
5 回合内击坠プラン 1056 ゴダ－ル或オ－デルバックラ－	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 一开始我方就能派出除**キリコ**外的全部机体，敌人分为三波，第二回合后**キリコ**出现，同时敌方**オ－デルバックラ－**出现。其余的敌人能力不高，但是**プラン 1056 ゴダ－ル**和**オ－デルバックラ－**都非常强，建议使用威力大的武器集中火力解决比较好，等到对方发动底力的话很容易陷入苦战。

第 14 话　光と暗の狭间

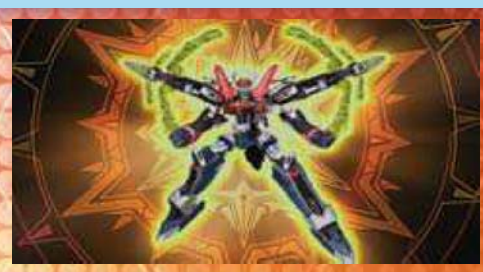
胜利条件	1. 敌全灭 2. 将アンゲロイ GEM（アンナロッタ）的 HP 削减到 8000 以下（敌方增援后）
败北条件	1. 主角被击坠 2. 主角或カレン被击坠（我方增援后）3. 我方战舰被击坠（我方增援后）
SR 点获得条件	
第四回合我方行动阶段内击破敌人 10 个小队	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
A– アダプタ－	アンゲロイ GEM（兵士）
ランド モジュ－ル	アンゲロイ GEM（アンナロッタ）

攻略要点 开始只有主角一人，可以先对付周围的敌机，等第三回合我方大部队登场后再一起攻下去，只要中间不耽误，SR 点是不会有问题的。击破敌人 10 个小队后会追加一批增援，这批敌人的能力稍强，得小心对应，其中的 BOSS 机在 HP 低于 8000 以下时会撤退，推荐打到接近 8000 时用大招加援护攻击击破，以获得其身上的强化部件和 150Z 的奖励。

第 15 话　终末を抱いた神话

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ被击坠（我方增援后）
SR 点获得条件	
3 回合内击坠ミスラ・グニス	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	ミスラ・グニス
スクリュ－モジュ－ル	バルガス V5

攻略要点 Hard 难度下**ミスラ・グニス**的 HP 有 41050，再加上位置比较远和有回合限制，一开场我们就得必须全力往南移动，争取第三回合接近并集中攻击，这样才能在 3 回合内将其击坠。第二回合敌人会追加一批增援，而我方有**アマタ**作为增援登场，目前**アマタ**的机体还没什么像样的武器，建议让他往上移动，引**ミスラ・グニス**往我方大部队靠近，为 SR 点争取时间。



第 16 话　开かれる新世界

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ被击坠 3. アマタ或桂被击坠（我方增援后）
SR 点获得条件	
5 回合内在同一回合里击坠ミスラ・グニス和ラディウス・グニス	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
フライト モジュ－ル	ミスラ・グニス
精密照准レンズ	ラディウス・グニス

攻略要点 SR 点要求 5 回合内的同一回合里击坠两架 BOSS 机，**ミスラ・グニス**还好，会追着**アマタ**打，用**アマタ**将其引到我方大部队附近，另一个**ラディウス・グニス**是不会主动出击的，关卡一开始就得派主力的几个小队往北进军，为击坠**ラディウス・グニス**做准备。第三回合敌我方增援登场，敌增援里的机动兵队**バジュラ**的 HP 不多，很适合拿来提升契合槽，等气力和契合槽都累积得差不多后，就用极限突破等一回合内击坠两架 BOSS 机。这关过关后有分支，选择“**依赖を受ける**”进入分支 A，选择“**依赖を受けない**”进入分支 B。

第17话A 善意のトレスパス

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后）3. 主角或ボン太くん被击坠（我方增援后）

SR点获得条件	
4回合内敌全灭	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
リペアキット	エクルビス
郁绘のおやつ	アクシオ・バーグラー
プロペラトタンク	アクシオ・バーグラー

攻略要点 开始只有主角和ボン太くん的小队，如果主角机够强的话，直接将主角机切换成主机体冲上即可。当消灭了敌人2个小队或第二回合时我方大部队登场，推荐兵分两路，一路支援主角的小队，一路往上推进，消灭北面的敌人，这样4回合内敌全灭很容易达成。

第17话B 后の祭のフェスティバル

胜利条件	1. 击坠敌人6机以上 2. 击坠M6ブつシュネル（赤城）3. 到达目标地点 4. 敌人全灭（敌人大部队登场后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 练马RD到达我方的指定地点 3. 我方战舰被击坠 4. 赤木或ボン太くん被击坠

SR点获得条件	
4回合内击坠5架敌机，随后击坠赤城	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
郁绘のおやつ	アクシオ・バーグラー
プロペラントタンク	アクシオ・バーグラー
リペアキット	エクルビス（カン・ユー）

攻略要点 本关的难度在于防守地点，将两机稍微外移，依靠赤木机体的能力基本能秒杀敌人，而宗介开的杂兵机则需要会心一击才能一击击坠敌人，为此可以进行S/L，轻松在第三个回合取得SR点数。进入后半部分后大批敌人登场，ボン太くん会进行掩护。过一个回合后我方大部队出现，轻松碾压敌人。

第18话 ブラックホールからの使者

胜利条件	1. 击坠巨大圆盘 2. 敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠

SR点获得条件	
ブラックオックス被击坠前击坠巨大圆盘	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
スラスターモジュール	巨大圆盘

攻略要点 这关ブラックオックス作为NPC出战，由于它会自主行动，为了不让它一个劲地往敌阵冲导致被击坠，最好每回合结束前都留1个残血的杂兵在它附近，这样它就会优先攻击残血的杂兵，这样拿起SR点来会比较轻松。击坠巨大圆盘后敌我方增援登场，同时ブラックオックス也会变为可控制单位，接着只要全灭剩下的敌人就能过关。

第19话 つながる绊

胜利条件	1. 迎来第五回合 2. 击坠第6の使徒 3. 全灭第6の使徒外的所有敌人（完成胜利条件1或2后）4. 敌增援登场后经过4个回合（完成胜利条件1或2后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シンジ、レイ、アマタ、主角任一被击坠

SR点获得条件	
4回合内将第6の使徒的HP削减到20000以下	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ランカのディスク	ラディウス・グニス

攻略要点 开始的敌人只有第6の使徒一个，它在每次敌方回合开始时都会随机对我方4个小队进行攻击，遭到攻击的小队强制扣除30%的HP，而且它还有14格射程的ALL武器，因此当进入其射程时要注意HP残量不能太低，以免遭到连续攻击而被击坠。SR点方面，使徒的护罩会使3500以下的攻击无效，由于没有杂兵提升气力，推荐用一些气力要求不高的高威力武器或有バリア贯通效果的武器来打，另外用精神脱力将其气力将到100以下可令护罩无效，不过它的气力提升很快，基本打不了几下护罩就会恢复，长远之计还是得靠攻击力高的武器来削减其HP。获得SR点后是等到第五回合或击坠使徒都就看个人了，这里要提醒玩家的是使徒每回合会回复20%的HP，打起来并不轻松，而且击坠也没有强化部件，不打的话可以提前到地图西北和东南面待机，等这两个地方的敌增援一出现就杀它们个措手不及，全灭增援过关可以在D商店获得150Z的奖励。



第20话 疾るワン・ナイト・スタンド

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ベヘモス（敌方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 赤木或カレン被击坠 3. 赤木或ヒイロ被击坠（敌方增援后）
SR 点获得条件	
3 回合我方行动阶段内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
バリア・フィ－ルド	Zy–98 シャドウ（セイナ）
ランドモジュ－ル	ベヘモス

攻略要点 初期的敌人被攻击时会防御，不过都很弱，TT 槽满了后不妨多用复数行动来加快击破速度，争取尽快全灭敌人获得 SR 点。全灭初期敌人后敌我方增援登场，BOSS 机ベヘモス的 HP 很多，而且还有护罩会减免 2500 的伤害，尽量多用极限突破或有バリア贯通效果的武器来打，另外击坠敌人中的セイナ会使 BOSS 机体的 HP 回复，所以在击坠セイナ前最好不要攻击 BOSS 机，以免做无用功。

第21话 永远の圆舞曲

胜利条件	前半：1. 击坠五飞 后半：1.5 回合内敌全灭 2.5 回合内ヒイロ到达指定区域
败北条件	前半：1. 我方任一单位被击坠 后半：1. 我方战舰被击坠 2. ヒイロ、カレン、カトル、トロワ任一被击坠 3. 迎来第六回合
SR 点获得条件	
5 回合内全灭サ－ペント	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
スラスタ－モジュ－ル	アルトロンガンダム
スナイパ－キット	ギラ・ズ－ル（アンジエロ）
高性能レ－ダ－	ヤクト・ド－ガ

攻略要点 这关分为两个部分，第一部分开始是ヒイロ和五飞的单挑，不过只要两人一交战双方增援就会登场，敌增援都是杂兵，相比初期气力就是 130 加 SP 全满的我方来说简直是小菜一碟，可以把杂兵消灭完再击坠五飞，赚点资金和经验值。

第二部分有两个胜利条件，但如果要获得 SR 点就只能选择全灭初期的サ－ペント部队，サ－ペント的数量不少而且不会移动，得用复数行动来加快歼敌效率，另外ウイングガンダムゼロ和红莲圣天八极式地图武器也可以派不小的用场。第二回合我方大部队的初始出击位置上会出现敌增援，其中两架 ACE 机身上都有强化部件，不过要注意的是达成 SR 点获得条件后这批敌人也会撤退，推荐留下一小部分战力专门负责对付它们。

这关过关后有分支选项，选择“ネオ・ジオンの调查に向かう”进入分支 A，选择“ネオ・ジオンを静观する”进入分支 B。

第22话A ロンデニオンの邂逅

胜利条件	1. 敌全灭 2. 迎来第五回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR 点获得条件	
4 回合内敌全灭	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 这关敌人的先锋是シナンジュ，它的能力很强，在我方还不够气力使用强力武器的阶段是一个棘手的对手，因此最好先无视它，把它后面的杂兵清了再说，等有了气力后集中火力一口气击破。

第22话B 只眼の转校生

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击坠
SR 点获得条件	
3 回合内击坠敌机 20 架以上，随后击坠ミスラ・グニス	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 我方可以派出的机体很多，因此提前组好队会让难度降低不少。SR 点的难度比较高，但由于ミスラ・グニス会朝着我方靠近，因此先提升好气力，完成击坠杂兵目标后，等他靠近一口气击坠他比较好。之后会有大量バジュラ加入战场，因此在此之前要注意消耗，免得被敌人乘虚而入。

第23话A 次代を担う者

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バナ－ジ或カミ－ユ被击坠
SR 点获得条件	
4 回合内在同一回合里击坠ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）、ギラ・ズ－ル（アンジエロ）、クシャトリヤ、ヤクト・ド－ガ（クエス）	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
スラスタ－モジュ－ル	クシャトリヤ

攻略要点 敌人的 4 架 ACE 机里，ギュネイ和アンジエロ会优先攻击バナ－ジ，マリ－ダ则优先攻击母舰ネエル・ア－ガマ，要注意保护好这两个目标，以防 Game Over，同时我们也可以利用这个特点，前三回合先将包括クエス在内的 4 个 ACE 集

中起来削减 HP，然后在第四回合里一口气击破，以完成 SR 点获得条件。击坠**クエス**后我方有**ハサウェイ**作为增援登场，而击坠**ギュネイ**后**バナ－ジ**脱离，由**カミ－ユ**和**ハサウェイ**组成一队，不过他们的机体很弱，还是全力自保为好，另外完成 SR 点条件后地图西北会追加一批敌增援。

第 23 话 B 终末を呼ぶもの

胜利条件	1. 击坠第 7 の使徒 2. 敌全灭（敌人大部队登场后）
败北条件	我方任一单位被击坠
SR 点获得条件	
3 回合内击坠第 7 の使徒	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ハイブリッドア－マ－	飞行要塞グ－ル（ブロッケン）

攻略要点 最开始只有初号机、零号机、**アクエリオン** EVOL 以及母舰在，到第二回合 EVA2 号机登场，要想在 3 回合内击败使徒，可以先利用**アクエリオン** EVOL 驾驶员的“气合”精神，将气力提升到 120 之后使用无限拳，配合其他角色的攻击可以轻松达成。之后机械兽军团出现，使徒再生。**テッサ**带着**トゥアハ－・デ・ダナン**增援。击坠敌人到一定数量之后，我方大部队前来，要小心**テッサ**别被围攻，稳扎稳打就好。

第 24 话 A パラオ急袭

胜利条件	1.4 回合内ネエル・ア－ガマ到达指定区域 2. ユニコ－ン和ネエル・ア－ガマ邻接（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 迎来第五回合 2. ユニコ－ン被击坠（完成胜利条件 1 后）
SR 点获得条件	
3 回合内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
A－アダプタ－	プラン 1056 コダ－ル
F ボンバ－のディスク	Zy–98 シャドウ

攻略要点 这关需要让**ネエル・ア－ガマ** 4 回合内到达区域，**ネエル・ア－ガマ**的移动力为 6 格，只要中途不停，顿是刚好来得及的。SR 点获得条件是 3 回合内全灭初期敌人，初期敌人的机体都很弱，主力机体的 ALL 武器基本都能一枪消灭一队，怕时间不够的话可以活用复数行动和地图武器。完成胜利条件 1 后敌我方增援登场，虽然只要让**ユニコ－ン**和**ネエル・ア－ガマ**邻接就能过关，不过全灭敌增援也不难，资金和经验值不要白不要。

第 24 话 B シャアの影

胜利条件	敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. カミ－ユ或バナ－ジ被击坠
SR 点获得条件	
击坠ギラ・ズ－ル（アンジェロ）和ギラ・ド－ガ（レズン）后，击坠全部的ドライセン，ドライセン到最下方的时候会撤退	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
A－アダプタ－	ギラ・ド－ガ（レズン）
F ボンバ－のディスク	Zy–98 シャドウ

攻略要点 本关敌人不强，但是要取得 SR 需要一定技巧。地图左方的**ギラ・ド－ガ（レズン）**能力不高，因此可以派出移动力高的机体前往，并且狙击**ドライセン**不让它们撤退。上方的**ギラ・ズ－ル（アンジェロ）**能力较高，派出攻击力较高但是移动力稍微不足的机体前去。如果发现敌人快到下方了，使用精神“加速”或者利用复数行动增加移动次数，迅速狙击敌人。敌人被击败后，**バナ－ジ**以及**ユニコ－ンガンダム**被带走。同时另一批敌人出现，接下来是消耗战，注意机体的 HP 和 EN 即可。

第 25 话 A NT–D

胜利条件	1. 击坠クシャトリヤ 2. 击坠ニコ－ンガンダム和ミスラ・グニス（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. カミ－ユ或バナ－ジ被击坠 3. カミ－ユ被击坠（完成胜利条件 1 后）
SR 点获得条件	
4 回合内全灭除クシャトリヤ以外的敌人后再将其击坠	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
补助 ISC	ミスラ・グニス

攻略要点 这关的 SR 点需要先全灭**クシャトリヤ**以外的初期敌人再击坠它，其中敌方母舰的 HP 不少，而且有底力和ガ－ド，HP 越少时越硬，所以当其 HP 所剩无几时也最好避免用低威力武器来打，以免无法击破。击坠**クシャトリヤ**后敌增援于地图左边登场，同时**ニコ－ンガンダム**会暂时变为敌人，需要将其击坠才会变回我方，而我方中**カミ－ユ**会换上 **Z ガンダム**，注意他和**ニコ－ンガンダム**离得比较近，最好先和大部队合流后再合力击破**ニコ－ンガンダム**。另外这关的地图有不少暗礁地带，和敌人交战时可以利用一下以提升防御和回避。

第25话B 猛るユニコ－ン

胜利条件	1.4 回合内让ネエル・ア－ガマ到前方的位置点，让カミ－ユ和ダグザ到敌人后方的位置点。2. 敌全灭（救出バナ－ジ后）3. 敌（包含ユニコ－ン）全灭（ユニコ－ン觉醒后）4. 敌全灭（バナ－ジ恢复正常后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. カミ－ユ或ダグザ被击坠 3. 迎来第五回合 4. カミ－ユ或バナ－ジ被击坠（救出バナ－ジ后）5. カミ－ユ被击坠（ユニコ－ン觉醒后）6. カミ－ユ或バナ－ジ被击坠（バナ－ジ恢复正常后）

SR 点获得条件

在敌人登场 2 回合内，击坠クシャトリヤ、ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）、ヤクト・ド－ガ（クエス）中任意两机

可获得强化部件

名称	对应敌机
辅助 ISC	ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）

攻略要点 最开始需要移动战舰和 Z 高达小队到指定地点，由于敌人能力很弱，因此可以轻松解决。救出バナ－ジ后敌人出现，SR 点获得条件是在两回合内击败两台指定的BOSS机，由于对方能力不强，因此并不难达成。随后バナ－ジ暴走，会追着カミ－ユ打，小心别被击坠，迅速地击败他能让バナ－ジ恢复正常。之后慢慢将剩下的敌人击坠即可，难度不高。



第26话A 魔兽王子、目觉める

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 铁人 28 号被击坠（我方增援后）

SR 点获得条件

用バサラ的歌令 8 只以上的バジュラ撤退

可获得强化部件

名称	对应敌机
ハイブリッドア－マ－	スペ－スロボ 5 号

攻略要点 初期的战斗基本没有难点，第 3 回合地图四周会追加バジュラ系敌人，我方则有バサラ作为增援登场。バサラ的歌可以令バジュラ系敌人的气力下降，当这些敌人的气力因为歌而低于 120 时就会撤退，相当于击坠，而 SR 点就是用歌令 8 只或以上バジュラ撤退，也就是至少 4 个小队，推荐以 HP 多的那几个小队入手，比用通常攻击慢慢磨省不少事。

第26话B 暗黑の王子

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠

SR 点获得条件

3 回合内ドラゴンズハイヴ不受到伤害并且敌人全灭

可获得强化部件

无

攻略要点 初期就能取得 SR 点数，只要将ドラゴンズハイヴ往后移动，全线战力压上，多使用复数行动的话，很轻易就能达成条件。随后战斗进入下半部分，敌人大军出现后グ－ラ恢复记忆，和我军战斗。这一关每一回合敌人都会使用次元震转移两个敌人过来，这是刷击坠数量的好机会，如果想速战速决的话，快速把敌人全灭就不会再有敌人转移过来了。



第27话A 泪の行方

胜利条件	1. 击坠第 7 の使徒 2. 击坠第 7 の使徒后再击坠ミスラ・グニス（敌方增援后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 第 7 の使徒到达指定区域 3. 我方战舰被击坠（完成胜利条件 1 后）4. シンジ或アマタ（完成胜利条件 1 后）

SR 点获得条件

3 回合内击坠第 7 の使徒

可获得强化部件

名称	对应敌机
サイキックリアクタ－	ミスラ・グニス

攻略要点 第 7 の使徒会以入侵指定区域优先，并且我方无法挡住它的去路，只能抓紧时间击坠，否则第六回合它就会到达指定区域。为了达成 SR 点条件，出战前最好对エヴァンゲリオン初号机和アクエリオン EVOL 的武器进行一定的改造，好打穿使徒的护罩，第二回合エヴァンゲリオン 2 号机作为我方增援登场，加上它的火力，3 回合击坠它基本不成问题。使徒被击坠后会复活一次，同时双方增援登场，这时胜利条件也会改成击坠第 7 の使徒后再击坠ミスラ・グニス，这个阶段的使徒比之前 HP 多了不少，大部队得赶紧围上来集中火力将其击破，最后再对付敌援军。



第27话B 堕ちた巨人

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或シンジ被击坠

SR点获得条件

用バサラ的歌让8只バジュラ撤退，バサラ的歌能让バジュラ气力下降，バジュラ气力低于120时撤退

可获得强化部件

名称	对应敌机
金块30000	ミスラ・グニス
サイキックリアクター	ミスラ・グニス

攻略要点 最开始的敌人是ミスラ・グニス，打到第3个回合的时候バジュラ出现，バサラ也随之出现掩护，他的武器能力能让敌人气力下降，让我方能力上升，这也是取得SR点数的关键，等到敌人行动回合攻击バサラ时，利用反击轻松达成。敌人消灭到一定程度之后，开始アクエリオン的剧情，ジン加入。将敌人全灭后就算过关。

第28话 暗の诗

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或主角被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

4回合内敌全灭，并且任意一位机师要击坠5架以上敌机

可获得强化部件

名称	对应敌机 / 方法
スーパーリペアキット	让主角在地图左上角起光标右移3格、下移3格的位置待机
クエント制センサー	エルドスピーネ
GEMアーマー	アンゲロイGEM（アンナロッタ）

攻略要点 一开始我方就处于被包围的状态，推荐分出两个小队分别应对左上和下方的杂牌军，而大部队则往左上移动，对付不会主动出击的敌方主力军，这样要在4回合内全灭敌人还是非常充裕的，还有记得让我方其中一位机师击坠5架以上敌机。击坠敌方12个小队后アマタ和主角登场，这关有一个隐藏强化部件，可参照上面说的方法让主角移动到相应位置取得。



第29话 夏の始まり

胜利条件	1. 击坠プラン1056コダールi
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 敌人到达指定范围

SR点获得条件

4回合内全灭杂兵后再击坠プラン1056コダールi

可获得强化部件

名称	对应敌机
A-アダプター	プラン1056コダールi
トライデント焼き	C3-5ミストラルⅡ

攻略要点 这关不少敌人会径直往指定区域冲去，特别是左边那些还离得很近，关卡一开始就要派移动力高的小队前往阻止，否则第二回合就会被敌人入侵。BOSS机第三回合才会行动，基本是等不到它过来的，多用复数行动接近并消灭吧。

第30话 揺れるイントゥ・ザ・ブルー

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. トゥアハー・デ・ダナン被击坠 2. 除了トゥアハー・デ・ダナン外的我方全灭 3. 宗介被击坠（敌方增援后）

SR点获得条件

3回合内击坠16架以上敌机

可获得强化部件

名称	对应敌机
高性能レーダー	プラン1056コダールi
スクリューモジュール	デイモーン

攻略要点 这关我方部队分为两个阶段出击，前期由于要打海战，最好派些海中适应力强的机体出战，又或是给海中适应力差的机体装上A-アダプター或スクリューモジュール，以免武器攻击力和命中打折扣。达成SR点后敌增援于南面的小岛上出现，而我方也可以再增派7个小队出战，后出战的小队要尽早往南移动吸引住敌人，以防它们跑到水里而徒增难度。另外宗介和ガウルン会在右上进行单挑，ガウルン的机体有护罩，宗介如果习得了精神“直击”会打得比较轻松，ガウルン由宗介独立击坠的话过关后进入D商店有150Z的奖励。

第31话 切り拓かれる运命

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. シン被击坠 2. 敌人到达官邸 3. シン或キラ被击坠（キラ登场后）4. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后）5. 主角被击坠（主角登场后）6. 主角或アドヴェント被击坠（アドヴェント登场后）

SR点获得条件

敌人未越线的情况下4回合内击坠10架以上敌机

可获得强化部件

名称	对应敌机
惯性制御システム	ディオスクA
スクリューモジュール	デイモーン

攻略要点 开始我方只有シン一人，第二回合キラ登场，SR 点的获得方法是我方行动时优先击破以突破防线为目的的杂兵，其他的则靠敌方回合时反击击破，这样才能在 4 回合内守住防线的同时击破 10 机。第五回合双方大部队赶到，击破敌增援中 6 个小队的话会触发剧情导致主角移动到 BOSS 旁，因此最好在主角还未行动的状态下触发，以免敌方回合时被 BOSS 和其身边的杂兵围攻。

第 32 话 忘却の雾の中

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR 点获得条件	
3 回合内敌全灭	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ハロ	ジエガン

攻略要点 这关的 SR 点很简单，敌人只有杂兵，而且没有增援，让移动力高的机体负责较远的敌机，3 回合内敌全灭还是很容易达成的。

第 33 话 Roger The Negotiator

胜利条件	1. 击坠ベック・ビクトリ－・デラックス 2. 敌全灭（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. ロジャ－被击坠 2. 我方战舰被击坠（完成胜利条件 1 后）3. ロジャ－或主角被击坠（完成胜利条件 1 后）
SR 点获得条件	
1 次攻击击坠ビッグデュオ（シュバルツ）	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
脊髓反射コネクタ	ベック・ビクトリ－・デラックス
フライトモジュ－ル	ビッグデュオ（シュバルツ）

攻略要点 开始是ロジャ－和ベック的单挑，胜利后双方的大部队登场，注意我方的ダンク－ガノヴァマックスゴッド会单独一架机出现在较前的位置，最好先和大部队合流，以免遭到围攻。敌增援中的シュバルツ需要一次性击破才能获得 SR 点，这里攻击的定义是指我方对其产生伤害，所以被他攻击时选择防御或回避是不影响 SR 点获得的。シュバルツ机体的 HP 有 17500，并且还有ガ－ド技能，要击破的话得借助主力机体的最强武器加最强援护的极限突破，还有为了将伤害最大化，最好先用 4 架机将其围起来，并用精神分析、脱力降了防御再说，另外バサラ的提高能力的歌也可以利用一下。

第 34 话 轮回の宇宙

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 我方任一单位被击坠（我方增援后）
SR 点获得条件	
3 回合内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 初期敌人都是杂兵，要获得 SR 点并不难。全灭初期地图右上会追加一批敌增援，同时龙马也换上真ゲッタ－，分别让真ゲッタ－1、真ゲッタ－2、真ゲッタ－3 都击坠过敌人的话过关后进入 D 商店可获得 100Z 的奖励。

第 35 话 灾厄の袭来

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角被击坠(主角登场后) 3. 主角或ノリコ被击坠（ノリコ登场后）
SR 点获得条件	
ディオスク A 登场 1 回合内将其 HP 削减到 10000 以下	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ス－パ－リペアキット	ガドライト

攻略要点 初期的敌人无论全灭与否，到了第四回合它们都会撤退并出现新的敌人，所以要资金和经验值的话记得抓紧，特别是敌方 ACE 机上还有 40000 的金块。新敌人中的ディオスク A 是 SR 点目标，需要在其登场的当回合就把它的 HP 削减到 10000 以下，有之前消灭初期敌人累积下来的气力和 TT 槽，要达成很容易。完成 SR 点条件或ディオスク A 登场下回合会发生剧情，ディオスク A 撤退的同时在原位置换上ジェミニア，ジェミニア的实力非同一般，HP 高达 125000，而且等级还远远超过我方，不加必中基本打不中，不过好在和ディオスク A 一样登场后的下回合就会撤退，不想麻烦就无视掉它好了，优先消灭杂兵赚钱和经验值，而如果要打的话则可参照下面的方法。

关卡前最好改满主力机体的武器，并让这些机师学会援护攻击技能，PP 还有剩余则加给相应的格斗或射击能力。前期的敌机要尽量击坠，以累积气力和 TT，特别是主力机体，得保证在ディオスク A 出现时有能使用最强武器的气力和满 TT，如果怕气力不够的话也可用バサラ的地图武器来范围性地加气力。第三回合时我方得赶到ディオスク A 出现位置附近（ディオスク A 出现位置是地图左上角起光标右移



12格、下移6格），并摆好阵势等它出现，除了要围起来增加伤害外，同时有援护攻击的主力机体还要互相邻接，保证待会总攻时援护能一个不漏地用到。ディオスクA出现后，先用バサラ的歌和新登场的ゼロ的战术指挥来加能力，然后让非主力的机体来对付ディオスクA，争取不动用到主力机体。ジェミニア登场后就到主力机体出手了，先用分析降防御，然后拿最强武器的极限突破加最强武器的援护攻击轮流招呼，如果还有直击和斗志的话就更好，这样一次极限突破可打掉它2万左右的HP，约6次左右就可击破。

ジェミニア被击坠或撤退后宇宙怪兽群登场，宇宙怪兽登场的下回合或它们被击坠4个小队后ノリコ作为我方增援出现，并和主角组成小队，接下来全灭敌人即可过关。过关后有分支选择，选择“宇宙部队に配置”进入分支A，选择“日本部队に配置”进入分支B，选择“ミスリル部队に配置”进入分支B。

第36话A 生命の歌声

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或バサラ被击坠
SR点获得条件	
4回合内击坠ミスラ・グニス	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
メガブ－スタ－	メガブ－スタ－

攻略要点　构成相当简单的一关，初期敌人里的ミスラ・グニス就是SR点要击坠的目标，第三回合地图下方追加バジュラ系敌人，将它们交给バサラ即可，其他人专心对付ミスラ・グニス，争取4回合内击破。注意两个势力的敌人会互相攻击，我方回合结束时最好不要留下残血的敌机，以免击坠数被抢。

第36话B 战场外の忧郁

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 赤木被击坠
SR点获得条件	
过关时竹尾GC队（トライダ－G7和シャトル）通过击坠敌人赚到3万元以上	
可获得强化部件	
无	

攻略要点　本关的熟练度比较有趣。基础的タロス像一队价值4800元，算上Combo加成的话6队就可以收工了。可以给G7装个防护罩芯片大胆前插，如果有改造过的话就更轻松了。或是多让竹尾GC队补刀也可以，必要时可以使用复数行动来降低耗费的回合数。当满足熟练度条件时会直接发生剧情。

将初期敌人削减到一定程度后右边出现敌增援，新出现的杂兵能力很弱，但资金也较少。

第36话C 故乡に舞う风

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠Zy–98（ザイ－ド）（ザイ－ド出现后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 宗介被击坠
SR点获得条件	
在同个回合击坠Zy–98（玉芳）与Zy–98（玉兰），两者在HP低于8000以下时就会撤退	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
カ－トリッジ	Zy–98（ザイ－ド）

攻略要点　最开始要和五飞的军队战斗，我方可以派出全部的机体进行作战。和敌军交手后敌军增援，SR条件解放。再将敌人削减到一定数量之后，敌军会继续增援。由于Zy–98（玉芳）与Zy–98（玉兰）的能力都不高，用好再攻击或者援护攻击可以轻松打败她们。如果感到稍微有些吃力，则可以利用连携系统增加伤害倍数后再攻击即可。



第37话A フィフス・ルナ攻防战

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠サザビ－3. サザビ－登场后迎来第3个回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アムロ被击坠
SR点获得条件	
4回合内击坠シナンジュ、ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）、ヤクト・ド－ガ（クェス）、ギラ・ズ－ル（アンジェロ）、クシャトリヤ中的任意一机	
可获得强化部件	
无	

攻略要点　这关的SR点并不难，4回合里在几架ACE机里挑一架击坠就成，如果击坠的是シナンジュ过关后进入D商店还能获得100Z的奖励，但要注意击坠其他ACE机会导致シナンジュ撤退，所以想SR点和奖励兼得就得挑シナンジュ来打，其他的ACE机可以先削减它们的HP，等解决了シナンジュ后再击坠，另外敌人中的クェス

是可以用我方的ハサウェイ说得的，不过目前还不会加入。达成 SR 点条件后シャア驾驶サザビ－在左下角登场，同时我方アムロ也换上 ν ガンダム，シャア登场后再经过 3 回合就会自动过关，打算全灭敌人的话可要抓紧，推荐多用ストライクフリ－ダムガンダム的地图武器以及复数行动来提高效率，而シャア则可以让主力机体借助开了 GAI 模式的主角机的援护攻击来打。

第37话B グ－ラの愿い

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 铁人 28 号被击坠

SR 点获得条件
5 回合内过关

可获得强化部件	
名称	对应敌机
カ－トリッジ	巨大圆盘
メガブ－スタ－	スペ－スロボ 5 号（增援）

攻略要点 敌人的位置比较分散，而且都不弱。初期敌人消灭到一定数量以下时，正上方出现以グ－ラ为首的敌增援。这批敌人都有 25000 以上的 HP，并自带 HP 回复（小），比较难缠。

正太郎靠近グ－ラ后有说得选项，一共有两次说得机会。建议之后再用正太郎将其击破，由于熟练度要求 5 回合内过关，因此最迟要在第 3 回合便展开说得。

第37话C 战士の资质

胜利条件	1.M9D ファルケ被击坠 2. 敌全灭（击败 M9D ファルケ后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 宗介或クルツ被击坠 3. 宗介被击坠（击败 M9D ファルケ后）

SR 点获得条件
作战目标更改后的 3 回合内以极限突破的方式将プラン 1056 コダ－ルｉ击破。掩护攻击、再攻击也计算在内

可获得强化部件
无

攻略要点 一开始和 M9D ファルケ进行模拟战，胜利后进入下半部分。要在 3 回合内以极限突破的方式击倒プラン 1056 コダ－ルｉ的难度有些高，主要是因为对方的防御力很强，建议慢慢削弱后，利用ウイングゼロ从远程攻击，配合ビッグオ－强大的攻击力和红莲的掩护攻击比较容易达成。打败他后新敌人出现，接下来只要将敌人全灭即可，没有难度。

第38话A 涌きあがれ、いのち

胜利条件	1. 击坠ディオスク A
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ、主角、アドヴェント任一被击坠

SR 点获得条件
全灭其他敌人后 4 回合内用极限突破击坠ディオスク A

可获得强化部件	
名称	对应敌机
补助 GN ドライヴ	GN–X Ⅲ

攻略要点 包括ディオスク A 在内的敌人都很弱，尽快全灭杂兵完成 SR 点获得条件吧，这关我方的 VF–25 系机体都追加了新的地图武器，可以多多利用，还有记得击破ディオスク A 要用极限突破。全灭初期敌人后还有一波杂兵增援，不过除了 HP 多点之外没什么特别，正常攻略即可。

第38话B 温かな声

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シンジ、アスカ、レイ、アドヴェント任一被击坠

SR 点获得条件
4 回合内过关，且所有出战我方成员人均至少击坠一机以上（不包括アドヴェント，龙马、隼人、弁庆三人中只要有一人击坠一机即可）

可获得强化部件	
名称	对应敌机
惯性制御システム	ディオスク A
辅助 GN ドライヴ	GN– X Ⅲ

攻略要点 十分麻烦的 SR 条件，推荐作好笔记。一定注意，当僚机和主机攻击同一目标时，被僚机击坠的敌人也会算在主机头上，最稳妥的作法就是以战斗结束后的击坠数变动报告为准。注意ディオスク A 的 HP 接近 6 万，还必须将其击破才算过关。

第三回合会发生剧情，左上方出现 4 个新敌人，同时发生初号机切断电缆的剧情。此时胜利条件改为切断电缆后的 5 回合内全灭敌人，如果不能完成这一条件则会 Game Over。当然要拿熟练度的话是用不着这么长时间的。





第38话C 心奥

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アドヴェント被击坠
SR点获得条件	
5回合内全灭敌人，同时不让マ－ティアル和ジェミニス互相击坠任何一机	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
补助GNドライヴ	GN－XⅢ
メガブ－スタ－	オ－デルバックラ－(テイタニア)

攻略要点 取得SR的关键在于地图的南部，建议一开局就快速使用移动距离远的机体跑到南部阻挡两军的攻击，为了防止敌人被另一方势力击坠，建议不要留有空血的敌人比较稳妥。随后将移动速度较慢的机体放在左右两侧，清理站在地图中间的杂兵即可，难度不高。

第39话A レア・イグラ－

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠アフラ・グニス(敌方增援后) 3. アフラ・グニス复活后3回合内将其HP削减到15000以下(完成胜利条件2后) 4. アフラ・グニス复活经过4个回合(完成胜利条件2后)
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ被击坠
SR点获得条件	
击坠アフラ・グニス(完成胜利条件2后)	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
惯性制御システム	アフラ・グニス

攻略要点 初期全部是バジュラ系敌人，バサラ可以大展身手，全灭后アフラ・グニス带着少量杂兵登场。アフラ・グニス被击坠还会复活一次，不过依然不强，先将它的HP削减到接近15000，然后再用极限突破加援护攻击击破，将SR点和强化部件同时收入囊中。

第39话B 灯火を集めて

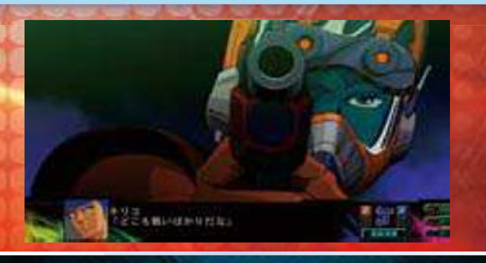
胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シモン被击坠
SR点获得条件	
3回合内敌全灭，且ドラゴンズハイヴ未受到任何伤害。	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
无	

攻略要点 我方一开始出现于最上方，ドラゴンズハイヴ不能移动，因此只要御敌于国内之外即可。初期敌人很弱，全灭之后发生剧情，敌增援在地图各处出现，不过都是只有7550HP的宇宙怪兽。将这批敌人消灭得差不多之后，再次出现新的敌增援，这时会出现剧情，之后シモン追加了新的地图兵器，同时グ－ラ暂时作为我方成员助战。剩下的敌人尽管都是两万HP以上的大昆虫，但都不足为惧，注意グ－ラ被击坠也算失败。

第39话C 触れ得ざる者

胜利条件	1. キリコ突破防卫线 2. 击坠テイタニア(突破防卫线后)
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. キリコ被击坠 3. 迎来第七个回合
SR点获得条件	
全灭敌人的状态下，キリコ在3回合内突破防卫线	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
惯性制御システム	プラン1056コダ－ルi

攻略要点 本关的SR点有些难拿，主要是プラン1056コダ－ルi的能力非常强力，建议派出主力部队围着他攻击，利用连击数来提升攻击力并且多利用反击来消灭剩余的敌人。前阶段完成后キリコ突入圣堂，和テイタニア进行决战。



第40话A ラプラスの遗骸

胜利条件	1. 击坠キュベレイ或シナンジュ 2. 迎来第六回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バナ－ジ或ダグザ 3. バナ－ジ被击坠(击坠敌人10个小队后)
SR点获得条件	
5回合内全灭キュベレイ和シナンジュ以外的敌人后再击坠キュベレイ或シナンジュ	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
カ－トリッジ	ガランシエ－ル

攻略要点 虽然一开始SR点目标的キュベレイ和シナンジュ分居地图的一左一右，不过只要击坠敌人10个小队就会发生剧情，シナンジュ也移动到左边来，所以我方大部队可以往左边进军，抽派少量的兵力对付右边的敌人即可。キュベレイ和シナンジュ都会以バナ－ジ为目标进行攻击，为了保证他的安全，推荐击坠离バナ－ジ比较近的シナンジュ。

第40话B 封印されし暗

胜利条件	1. 击坠飞行要塞グ－ル（ブロッケン）
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
6回合内将其他敌人全灭，最后击坠飞行要塞グ－ル（ブロッケン）	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 敌人不多，但皮厚肉糙，第3回合时还会增援一批，基本上都是2万以上HP的大家伙。建议多用极限突破进行攻击，以提高攻击效率。ブロッケン开场后会先给自己加一个不屈，先用小招将其磨掉再说。

第40话C 终わらないデイ・バイ・デイ

胜利条件	1. 击坠プラン1059コダ－ルm 2. 击坠プラン1056コダ－ルi（击坠プラン1059コダ－ルm后）
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	
3回合内击坠其他敌人之后，再击坠プラン1059コダ－ルm	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 本关的SR获得条件比较苛刻，回合数上可能有些不够，尽量还是多用复数行动来快速移动到目标附近，还好プラン1059コダ－ルm的能力不强，可以轻松解决。随后敌人大部队前来，击败敌人数机后发生剧情，宗介和五飞重新加入。本关完成后和大队伍合流。

第41话 二つの赤い彗星

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. アムロ、シャア、ギュネイ、クエス、ハマ－ン、マリ－ダ任一被击坠
SR点获得条件	
3回合内击坠22架以上敌机	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 这关的SR点需要在3回合内击坠22架以上敌机，尽量挑HP少的杂兵小队来打。要注意的是敌方的小队单位只有10个，所以全灭完小队后还需要击破两个单机的单位才能达成SR点条件。获得SR点后会追加一批敌增援，但也只是杂兵，原地迎击即可。过关后有分支选项，选择“休暇を取る”进入分支A，选择“职务に专念する”进入分支B。

第42话A 女神の来日

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后）3. ボン太くん、アンナロッタ任一被击坠（我方战舰登场后）
SR点获得条件	
6回合内敌全灭	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
パラジウム·リアクタ－	プラン1056コダ－ルi
脊髓反射コネクタ	ベック·ビクトリ－·デラックス
クエント制センサ－	エクルビス

攻略要点 开始我方只有ボン太くん和ボスボロット两架机，大部队需要击坠一定数量的敌人后才会赶到，为了完成在6回合内敌全灭的SR点条件，最好让ボン太くん积极上前反击，好让我方大部队尽快出现，而ボスボロット则待在安全的地方。另外担心ボン太くん的战斗力的话可以在出战前对ア－バレスト进行一定的改造，因为ア－バレスト和ボン太くん的改造是通用的。

第42话B 仁义なきファンシ－Z

胜利条件	1. 击坠ボスボロット 2. 敌全灭（击坠ボスボロット后）
败北条件	1. ボン太くん被击坠 2. 我方任一单位被击坠（击坠ボスボロット后）
SR点获得条件	
同一回合内击坠プラン1056コダ－ルi、エクルビス、ベック·ビクトリ－·デラックス，各机HP在8000以下时撤退	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
パラジウム·リアクタ－	プラン1056コダ－ルi（ゲイツ）
クエント制センサ－	エクルビス（カン·ユ－）
脊髓反射コネクタ	ベック·ビクトリ－·デラックス（ベック）

攻略要点 最开始要利用ボン太くん击坠ボスボロット，使用“集中”精神难度不高。随后敌人军队出现，アンナロッタ会暂时帮忙，击坠敌人到一定数量之后我方大部队出现。プラン1056コダ－ルi的能力较高，要想取得SR点，建议优先将主力放在其身上，随后击破其余两人即可。





第43话 奈落への入口

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バサラ或ガムリン被击坠（我方增援后）
SR 点获得条件	
4 回合内击坠全部スペ－スロボ 5 号和巨大圆盘后再击坠スペ－スロボ 5 号（グ－ラ）	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
コモン・グニス	シェリルのディスク
ミクシィ・グレイス	ZEN のド－ナツ

攻略要点 SR 点的几个目标都在较远的地方，关卡开始后要第一时间往左下赶去，如果怕来不及可以借助一下复数行动，另外グ－ラ是可以用铁人 28 号进行说得的。击坠グ－ラ后地图右下会出现敌增援，不过数量很少，很快就能全灭。

第44话 神と悪魔と人

胜利条件	1. 敌全灭 2. 敌增援登场后经过 2 个回合（完成胜利条件 1 后）3. 将ハ－デス神的 HP 削减到 20000 以下（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 甲儿被击坠
SR 点获得条件	
3 回合内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ハイブリッドア－マ－	ダブラス M2
ランドモジュ－ル	ガラダ K7

攻略要点 初期的敌人很弱，积极进攻 3 回合内全灭不成问题。接着的敌增援是一批非常棘手的敌人，不仅 BOSS 机ハ－デス神的 HP 高达 160000，连杂兵的 HP 也在 2 万以上，而且每个都会 2 回行动，由于它们登场 2 个回合后就会撤退并过关，不想冒险的话只要原地迎击即可。而如果想挑战 BOSS，则要多利用杂兵作为“踏板”进行复数行动，在第一回合接近 BOSS 并摆好阵势，第二回合利用极限突破加援护集中攻击击破。

第45话 暗黑の神ミケ－ネ

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠勇者ガラダブラ（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 甲儿被击坠
SR 点获得条件	
3 回合内击坠 24 架敌机或把ハ－デス的 HP 削减到 50000 以下	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
勇者の印	勇者ガラダブラ

攻略要点 SR 点的两个条件里，前者只需把タロス像的小队全部消灭完就能达成，而后者则要一开场就借助“加速”和复数行动等直奔ハ－デス所在的地方，难度和消耗要高出不少，由于两个方法的结果都是使ハ－デス撤退，所以建议选择比较容易达成的前者，而且获得 SR 点后敌方会有一架 BOSS 机的增援，前期消耗较少也有利于后期对付它。过关后有分支选项，选择“メリダ岛へ行く”进入分支 A，选择“日本に残る”进入分支 B。

第46话A 残された时间

胜利条件	1. 击坠キュベレイ 2. 击坠クシャトリヤ（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バナ－ジ或リディ被击坠 3. バナ－ジ被击坠（完成胜利条件 1 后）
SR 点获得条件	
3 回合内全灭杂兵后再击坠キュベレイ，并且ネエル・ア－ガマ不受到伤害	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 这关的 SR 点除了要先全灭杂兵再击坠キュベレイ外，还得保护母舰ネエル・ア－ガマ不受伤害，所以推进的同时要优先击破向ネエル・ア－ガマ靠近的敌人。击坠キュベレイ后敌方追加 3 架 ACE 机，其中クエス是可以用ハサウェイ说得的，这样过关后进入 D 商店可获得 100Z 的奖励。

第46话B 成功确率 0.0001%

胜利条件	1.5 回合内 EVA 初号机到北边（地图上方）的地点，零号机到东边（地图右边），2 号机到地图西边（地图左边）的地点，
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シンジ、レイ、アスカ任何一单位被击坠 3. 迎来第六回合
SR 点获得条件	
达成胜利条件时地图的全部敌人都被击坠	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 本关开始难度陡然上升，原本就有大量敌人在，击坠敌人到一定数目之后还有大量增援出现。为了取得 SR 点，在本关要多使用地图武器来一次性解决多个敌人。如果之前已经在 D 商店购入增加 TT 的系统和部件的话，连续使用复数行动能迅速清理敌人，并找准位置使用地图武器。过关后有分

支选项，选“起动实验を行う”进入分支B–1，选“起动实验を冻结する”进入分支B–2。

第47话A 大西洋の死斗

胜利条件	1. トウアハ－・デ・ダナン到达指定地点
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
击坠30架以上敌机，且6回合内トウアハ－・デ・ダナン到达指定地点	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 这关的地图为海底，需要给主力机体装上スクリュ－モジュ－ル，这样移动和武器威力才不会受影响，方便冲到前方为母舰开路，击坠6个小队后敌方会追加一批杂兵，同样让海中适应力高的机体收拾吧。

第47话B–1 生命の选择

胜利条件	1. ミケ－ネ大军登场后4回合内击坠第9使徒
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 初号机被我方以外的单位击坠 3. ミケ－ネ大军登场后4回合内没有击坠第9の使徒
SR点获得条件	
击坠初号机	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 本关一开始要选择是否和3号机战斗。选择战斗的话要和第9の使徒战斗，虽然AT力场没有效果，但精神齐备，要想击破不难，不过奖励很少。如果选择不战斗的话，直接进入战斗结束后的剧情：初号机暴走，大批敌人增援。初号机的能力固定，和玩家的改造情况无关，请放心。由于熟练度关系，推荐用初号机在我方行动时击破第9使徒。

第9使徒和暴走初号机都是强敌，不仅HP超高，拥有AT力场，而且自带HP/EN回复。暴走初号机会无差别攻击敌我双方，正常情况下会被敌人包围，不过杂兵对其完全没有威胁，只有使徒才能令其受伤，正好让它们在下方缠斗。要想4回合内击破暴走初号机和第9使徒有一定难度，注意如果先击坠第9使徒会令熟练度无法完成。如果玩家的ノリコ已经练出了ACE奖励，那么利用奇迹带来的魂、热血、觉醒可以造成巨大的伤害，不妨多加利用。击破第9使徒后发生剧情，アスカ离队。

第47话B–2 アタリとハズレ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或桂被击坠
SR点获得条件	
アルテア与ミケ－ネ互不击坠对方一机的状态下完成本关卡	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
スナイパ－キット	ミケ－ネ神

攻略要点 击坠数机后第三方势力登场，要想取得SR点就必须马上派出速度较快的机体阻挡在两军之间。处在中间的敌人比较危险，建议迅速击坠，随后为了确保能取得SR，先尽全力把一方的敌人全部击坠，随后慢慢完成胜利目标即可。



第48话A 重力の井户の底で

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠シャンブロ（完成胜利条件1后）3. 击坠ザクⅠ・スナイパ－タイプ（我方战舰登场后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后）3. シャンブロ到达指定区域（我方战舰登场后）4. バナ－ジ或リディ被击坠（バナ－ジ和リディ登场后）
SR点获得条件	
3回合内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
スナイパ－キット	ザクⅠ・スナイパ－タイプ

攻略要点 初期敌我方的距离比较远，得用加速尽快进入敌人的射程进行反击，这样才能在3回合内全灭初期敌人，其中要注意敌人中的ガルスK的最大射程有7格，走位时要算好距离，以免出现反击不了的情况。第四回合或达成SR点条件后敌方的大部队登场，而我方也有ウイングガンダムゼロ和ト－ルギスⅢ的小队增援，再下一回合我方大部队赶到，同时败北条件追加阻止シャンブロ进入指定区域，不过シャンブロ的移动很慢，基本不用担心，只是在其旁边的ザクⅠ・スナイパ－タイプ身上有一个强化部件，如果不尽快将其击坠，那第七回合我方バナ－ジ登场触发剧情后就拿不到了。

第48话B-1 禁断の领域

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シンジ或マリ被击坠
SR点获得条件	
6回合内敌全灭，且ミケ－ネ方（黄色势力）和アンチスパイラル方（红色势力）互相交战时没有任意一机被击坠。	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
スナイパ－キット	ミケ－ネ神

攻略要点 黄色势力和红色势力分得比较开，要想拿熟练度的话，最保险的做法是提前将一方全灭。红色势力全是1万HP出头的杂兵，可以先派少数队员去吸引火力。黄色势力有大量的**ミケ－ネ神**，各种2回行动十分要命，因此要派遣重兵将其全灭。注意如果投入过多兵力的话，就很难赶到上方去灭敌。一定回合后真希波开着二号机加入，机体改造和人物数据继承**アスカ**，只是精神和ACE奖励不同，单就实用性而言更好用一些。如果二号机和初号机没有改造过的话，很容易被上方的大量敌人围死，要注意一下。幸好本关没有增援，打完就可以了。

第48话B-2 再来する绝望

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角或アドヴェント被击坠
SR点获得条件	
3回合内将ジェミニア的HP降至40000以下	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 尽管本关有3方势力，不过还是以**ジェミニア**为主，杂兵的能力都不强，但**ジェミニア**的能力相当变态，有3回行动的同时攻击力和防御力非常高。要想在3回合内将他的HP降低到40000以下，建议围着它，使用极限突破和掩护攻击，加上连击数以造成大伤害。而这里也是取得特定奖杯的好机会。将其HP降至40000以下或第四回合的时候发生剧情，**シンジ**带着初号机登场，剩下的只要全灭敌人即可。



第49话 开かれる扉

胜利条件	1. 击坠アフラ・グニス 2. 将ジェミニア的HP削减到40000以下（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角、刹那、ヒイロ、アマタ、アルト任一被击坠 3. 主角、刹那、ヒイロ、アマタ、アルト、アドヴェント任一被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件	
3回合内将ミクシィ·グニス、ミスラ·グニス、アフラ·グニス击坠，且アフラ・グニス是最后击坠的	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
娘娘名物まぐろマン	ミクシィ・グニス（第二次登场时）
トライデント焼き	ディオスクA

攻略要点 初期的战斗要在3回合击坠**ミクシィ・グニス、ミスラ・グニス、アフラ・グニス**3架ACE机，并且**アフラ・グニス**要留到最后击坠才能获得SR点，另外两架ACE里，**ミスラ・グニス**的实力比较强，建议优先解决，然后再相继击坠**ミクシィ・グニス**和**アフラ・グニス**，如果觉得吃力可以多利用精神，这关后期我方全体会回复一次精神，这里就无需省着用了。

击坠**アフラ・グニス**后BOSS机**ジェミニア**带着增援登场，之前**ミクシィ・グニス**被击坠的话这里也再次登场，击坠**ミクシィ・グニス**或敌增援里的**ディオスク**A会触发剧情，两架机脱离的同时BOSS气力、我方单位的HP、气力和SP都上升到最大。BOSS会3回行动，并且有大范围地图武器，剧情后要马上用脱力将他的气力降到130以下，否则给他冲进我方单位集中的地方使用地图武器后果不堪设想。另外注意敌增援登场2回合后如果还没击坠**ミクシィ・グニス**或**ディオスク**A的话也会照样触发剧情，所以要强化部件的话记得抓紧。

BOSS机**ジェミニア**方面，虽然只要将其HP削减到40000以下就能过关，不过现阶段我方大部分机师都已经习得了“魂”和“热血”，要击坠也是完全可能的。方法还是和上次一样，先围起来分析和脱力，然后让**バサラ**用加了热血的“TRY AGAIN”以及**ゼロ**的“特攻指挥”提升我方能力后轮流打，在BOSS的HP接近40000时，让由两架主力机体组成的小队加了热血或魂后用最强武器的极限突破再加上主角机切换模式后的援护攻击一口气击破，成功击坠**ジェミニア**可获得100000元的金块。

满足一定条件的话，这关过关后有进入if

路线（分支 B）的选项，选择“运命に抗う”即可进入，而选择“运命を受け入れる”或没有满足条件的话则都会进入分支 A。

第 50 话 A 神杀しの魔神

胜利条件	1. 击坠勇者ガラダブラ 2. 击坠ハ－デス（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 甲儿被击坠 2. 甲儿或ゼウス被击坠（完成胜利条件 1 后）

SR 点获得条件
4 回合内全灭所有机械兽后再击坠勇者ガラダブラ

可获得强化部件	
名称	对应敌机
勇者の印	勇者ガラダブラ
超合金 Z	ハ－デス神

攻略要点 敌我双方离得非常近，与其主动出击，原地摆好阵势等敌人送上门会比较轻松。机械兽是指**ゴ－ストファイヤ**－V9、**ゴウキュ－ン** U、**ジェイサ**－J1. **バジン** B6、**バルガス** V5 和**グロゴス** G5 这六个敌人，虽然都不是什么强力货色，但是还有许多会 2 回行动的神在，为战斗增加了一定难度，最好一并消灭了，4 回合的时间是完全足够的。击坠勇者ガラダブラ后敌增援登场，其中 BOSS 机**ハ－デス神**有威力和范围都非常大的地图武器，而且会 2 回行动，接近时最好都加上回避或防御类的精神，以防万一。

第 50 话 B ephemera

胜利条件	1. 击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス 2. 击坠アフラ・グニス（击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ、アルト、バサラ任一单位被击坠 3. 敌人的数量超过 100 机

SR 点获得条件
5 回合内用地图武器同时击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス

可获得强化部件	
名称	对应敌机
S－アダプタ－	アフラ・グニス

攻略要点 本关的 SR 有些运气成分，目标不会追着特定的我方角色打，而是逮谁打谁，因此建议将我方的全部势力移动到左上方，注意目标角色的攻击范围，那么**ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス**会追着我方跑，等到它们靠近的时候就让几台主力削减对方 HP 之后，利用地图炮一口气击坠它们。剧情后进入第二个部分后，**アフラ・グニス**出现，之后每回合都有敌增援出现，因此要迅速地达成胜利目标。对方的 HP 在 Hard 难度下有 88000，削弱到一半 HP 的时候发生剧情，他会进行全回复一次，再将其击败即可。当然玩家也可以利用本关的机会，赚取不少的金钱和经验等。

第 51 话 A 神话センリツ

胜利条件	前半：1. アクエリオンスパ－ダ到达指定区域 后半：1. 击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス 2. 击坠アフラ・グニス（完成胜利条件 1 后）
败北条件	前半：1. 我方战舰被击坠 2. シュレ－ド或アルト被击坠 后半：1. 我方战舰被击坠 2. シュレ－ド或アルト被击坠

SR 点获得条件
5 回合内用地图武器同时击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス

可获得强化部件	
名称	对应敌机
S－アダプタ－	アフラ・グニス

攻略要点 这关分为两个部分，第一部分只要让**アクエリオンスパ－ダ**到达指定区域即可，注意部分敌人会集中攻击**アクエリオンスパ－ダ**，在回合结束时最好加上回避或防御类精神。

第二部分回到常规战斗，不过 SR 点需要用地图武器同时击坠两架 ACE 机，它们会以**アクエリオン** EVOL 为目标，可以让**アクエリオン** EVOL 作为诱饵，引它们到我方主力机体的地图武器射程内即可。达成 SR 点条件后**アフラ・グニス**作为敌增援登场，这次它强化了不少，不但有地图武器，HP 低于一定程度还会回复一次，接近后要一口气击破，以免让它有使用地图武器的机会。

第 51 话 B 决战！ブラックホ－ル！

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠

SR 点获得条件
3 回合内击坠敌机 40 台以上

可获得强化部件	
名称	对应敌机
S－アダプタ－	スペ－スロボ 7 号（グ－ラ）

攻略要点 经过 3 回合或者满足 SR 条件之后，敌人增援会在地图的右边出现，将敌人击坠到一定程度之后或将**スペ－スロボ 7 号**的 HP 削减到一定程度之后**スペ－スロボ 7 号**会全回复，将其击坠后发生事件它会再次回复，然后再将其击坠本关才算完成。

第52话A 1万2000年の爱

胜利条件	1. 击坠ソ－ラ－アクエリオン 2. 击坠エンシエント AQ（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或アルト被击坠
SR点获得条件	
4回合内全灭杂兵后再击坠ソ－ラ－アクエリオン	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ス－パ－リペアキット	エンシエント AQ

攻略要点　前半需要在4回合内全灭杂兵后再击坠**ソ－ラ－アクエリオン**才能获得SR点，由于敌人比较分散，最好也将部队分散开来逐个击破。**ソ－ラ－アクエリオン**有地图武器，范围是以它为中心的周围5格，前期切记要避免进入这个范围，等第四回合清完杂兵后再接近一口气击破，接着就能进入后半。

后半也是标准的杂兵+BOSS配置，BOSS开始时不会主动出击，我们可以专心消灭杂兵累积TT。BOSS机**エンシエント** AQ会2回行动和有地图武器，并且每回合还会随机对我方4个小队造成一定的伤害，需要将其HP削减到70%左右后伤害才停止。BOSS的HP剩余40%左右时发生剧情，它会移动到地图下方偏左的地方并追加一批杂兵，所以可以留一些主力在后方，等发生剧情完剧情后就将它剩余的HP打完，不要拖到下一回合。

第52话B 暗と阴と暗黑と

胜利条件	1. 击坠ソ－ラ－アクエリオン 2. 击坠宇宙魔王（击坠ソ－ラ－アクエリオン后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 正太郎被击坠 3. 迎来第九回合
SR点获得条件	
4回合内击坠敌机80台以上，随后击坠ソ－ラ－アクエリオン	
可获得强化部件	
名称	宇宙魔王
钢の魂	エンシエント AQ

攻略要点　SR条件有些苛刻，建议多使用地图武器达成。尤其是**キラ**和号的地图武器更是清兵利器。多使用双机指令跑到敌阵中央进行反击也是不错的方式。达成SR条件、迎来第五回合或击坠宇宙魔王的话，宇宙魔王的机体会强化并且全回复，HP有158000。宇宙魔王的行动不能附带效果加上2回行动非常霸道，而且对方的命中率更是非常高，建议带有“精神耐性”的机体上去吸引火力或者使用了精神“闪き”后再靠近他。对方强化后每次攻击，我方都会受到攻击后的10分之1的伤害，因此要小心为上。

第53话A 暗黑の理

胜利条件	1. 击坠スペ－スロボ7号 2. 击坠宇宙魔王（完成胜利条件1后）3. 同一回合内击坠3个宇宙魔王（宇宙魔王分裂后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 正太郎或タケル被击坠
SR点获得条件	
3回合内全灭其他敌人后再击坠スペ－スロボ7号	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
钢の魂	宇宙魔王

攻略要点　这关的SR点条件需要在3回合里全灭初期敌人，并且**スペ－スロボ**7号最后击坠。建议兵分三路，一路往上推进对付包括**スペ－スロボ**7号在内的敌人，一路对付左边的杂兵，再留一部分在出击位置附近待机，对付之后作为增援出现的敌方BOSS。BOSS在**スペ－スロボ**7号被击坠后登场，并且当其HP降到70%左右时还会分裂成3个，需要在同一回合内解决，否则无论击坠几次都会复活。BOSS除了有7格范围的地图武器外，并且还有能使目标陷入行动不能状态的武器，一个就已经很棘手，别说三个，不过如果按之前说的方法配置兵力，这样我方三个部队都各自在一个BOSS附近，可以争取在其分裂的当回合就击破，免除后患。

第53话B 永远という幻想

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ロジャ－被击坠
SR点获得条件	
5回合内将初期敌人全灭	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
バリア・フィ－ルド	ビッグデュオ（ジュバルツ）

攻略要点　在初期将ジュバルツ击坠之后，**ビッグオ－**追加武器“**ファイナル・ステ－ジ**”。虽然敌人能力很强，但是比起之前几关来说难度低了不少。将敌人的初期配置全灭之后，地图下方出现包含**エンシエント** AQ在内的敌人增援，将**エンシエント** AQ的HP削弱到一定程度之后发生事件，其HP全回复并且在地图中央有**ビッグヴィヌス**作为敌增援出现，除了**ビッグオ－**之外，所有人攻击**ビッグヴィヌス**后就会强制从地图脱离，因此建议攻击的时候采用最大威力的招式攻击，配合“分析”等精神将其迅速击破。攻击**エンシエント** AQ的话他每次都会进行回复，想要击破他非常困难。击坠**ビッグヴィヌス**本关结束。

第54话A The Show Must Go On

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ビッグヴィヌス（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ロジャ－被击坠

SR 点获得条件	
3 回合内全灭初期敌人	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
バリア・フィ－ルド	ビッグヴィヌス

攻略要点 前期的战斗只要活用复数行动，要获得 SR 点并不难，这关的难点在于全灭初期敌人后作为增援登场的 BOSS。BOSS 的 HP 不算多，不过除了**ロジャ－**以外的我方单位和其战斗后就会强制离场，也就是说这些单位只有一次攻击机会，所以攻击的话就一定得尽全力，不能慢慢蹭，否则越到后面我方的战力就越不足。另外用地图武器攻击 BOSS 是不会撤退的，不妨多派点有地图武器的机体出战。

第54话B 光の斗神 Z

胜利条件	1. 击坠ハ－デス和エンシェント AQ
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 甲儿、アマタ、アルト、ゼウス任一单位被击坠

SR 点获得条件	
6 回合内达成胜利目标，同时ミケ－ネ和ミカゲ的军团互不击坠对方一机	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ス－パ－リペアキット	エンシェント AQ（トワノ・マカゲ）
超合金 Z	ハ－デス
勇者の印	ガラダブラ

攻略要点 本关的 SR 点难度很高，主要在于双方杂兵不仅皮糙肉厚，还带有 2 回行动，想要完全阻止它们的行动很困难，因此需要集中全力不让敌人留有空血。击败**ガラダブラ**后发生剧情，**ゼウス**为了保护我方而牺牲。接下来请尽量使用复数行动，如果顺利可以一次性解决大量敌人，将中部的敌人消灭后就可以集中火力攻打 BOSS 了。宇宙魔王和之前一样，带有行动不能效果的武器和 2 回行动，而**エンシェント** AQ 则是能力半减的武器和 2 回行动，实力非凡。不过只要靠近它们就无法使用相关技能的招数，击坠**ハ－デス**后也会发生剧情，将**エンシェント** AQ 的 HP 降低到一半以下的时候发生剧情，**アクエリオン** EVOL 追加武器 " 三位一体拳 "。打败他们后本关结束。

第55话 飞べ、宇宙へ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 宗介被击坠（我方大部队登场后）

SR 点获得条件
将ダ－ルi（ガウルン）、コダ－ルi（ゲイツ）、エクルビス、ベック·ビクトリ－·デラックス在同个回合击坠，コダ－ルi（ゲイツ）、エクルビス、ベック·ビクトリ－·デラックス的 HP 低于 10000 时撤退
可获得强化部件
无

攻略要点 最开始只有**トゥアハ－·デ·ダナン**，注意我方没有近距离的攻击武器，要拉开距离攻击。将敌人击坠到一定程度之后敌人大部队登场。由于我方现在能力很高，要想击坠这几台机体几乎没有难度，轻松过关。

第56话 シャア·アズナブルの真实

胜利条件	1. 击坠**ヤクト·ド－ガ** 2. 击坠**サザビ－**（**シャア**）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. **アムロ**被击坠

SR 点获得条件
3 回合内将全部**ムサカ**战舰击坠后，再击坠**ヤクト·ド－ガ**
可获得强化部件
无

攻略要点 本关的难度并不高，前半部分是取得 SR 点的关键，但我方距离可能不够，因此建议利用复数行动杀到敌人中间，随后解决掉战舰再达成目标即可。在第二部分**シャア**带着**クェス**出现，**シャア**在每次敌我行动回合都会使用“直感”、“集中”、“直击”，因此要想攻击他必须先让某些角色去破坏精神效果，他的 HP 在 Hard 难度下有 142000，由于没有其他回复手段，因此难度并不算高。

第57话 BEYOND THE TIME

胜利条件	1. 击坠シナンジュ
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. **アムロ**被击坠 3. **アムロ**或シャア被击坠

SR 点获得条件	
6 回合内敌 全灭后再击坠シナンジュ	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ハロ	キュベレイ（ハマ－ン）
金块 150,000	シナンジュ（フロンタル）



攻略要点 本关的难度很高，而且敌人众多，3 回合之后我方部队的开始地点出现包含两台 BOSS 级能力的敌人同时还有大量的敌人增援，要想取得 SR 点数，这些敌人也必须解决。在第 4 回合**サザビ－（シャア）**作为我方增援登场，而**キュベレイ（ハマ－ン）**作为敌方增援登场，出现在地图上方。**キュベレイ**的能力高，同时 HP 在 Hard 难度下也高达 114000。**シナンジュ（フロンタル）**和**シャア**一样，每次敌我行动阶段都会使用精神“直感、集中和直击”，其 HP 有 128000，没有什么特别的回复手段，因此可以比较轻松地击破。

第 58 话 いがみ合う双子

胜利条件	1. 击坠ジェミニア
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角或シモン被击坠
SR 点获得条件	
4 回合内击坠敌人 45 机以上，再击坠ディオスク A	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
GEM ア－マ－	ジェミニア（ガイライト）
GEM クリスタル	ジェミニア（ガイライト）

攻略要点 本话的 SR 并不难取得，和之前类似，多使用地图武器和双机指令就能轻松击坠 45 台机以上，而**ディオスク A** 的能力也不高，HP 在 Hard 难度下只有 8 万多，几个必杀技就能将其解决。剧情后超银河**ダイグレン（ダヤッカ）**出现，和**シモン**合体为超银河**グレンラガン**。**ジェミニア**的 HP 高达 216000，在超银河**ダイグレン（ダヤッカ）**登场后它会进行全回复，同时**ジェニオン・ガイ**的变形没有时间限制，因此在此之前可以无视它。对方持有底力和 HP 回复，注意对方的地图武器，建议集结全部力量打倒它。之后**ジェニオン・ガイ**追加招式“**ニ－ベルング・アナイレ－ション**”。

第 59 话 决战の银河

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR 点获得条件	
5 回合内将敌全灭	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 敌人超多，而且攻击力非常高，建议带上运动性较高的机体站在敌人中央，利用反击来削减敌机血量。要想达成 SR 目标，可以利用大范围的地图武器大量地轰炸敌人实现目的。总体而言难度很高，但玩家到这关相信也已经让主力提升得很强了，应该不难达成 SR 条件。由于敌人没有增援，全力以赴上吧！

最终话 天の光は全て星

胜利条件	1. 击坠グランゼボ－マ
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR 点获得条件	
4 回合内将グランゼボ－マ的 HP 降至 99999 以下	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 实际上的最后一话，敌人数量众多，但其实难度并不高。中途的敌人完全可以无视，或者利用它们作为复数行动的垫脚石，冲到 BOSS 位置。它的 HP 有 310000，持有 HP 回复（小）。但是没有什么特别的能力，还算好打。将它的 HP 减少到 99999 以下发生剧情，BOSS 会跑到中间，剧情后全回复。但是这时候我方也会全回复，击破只是时间问题。

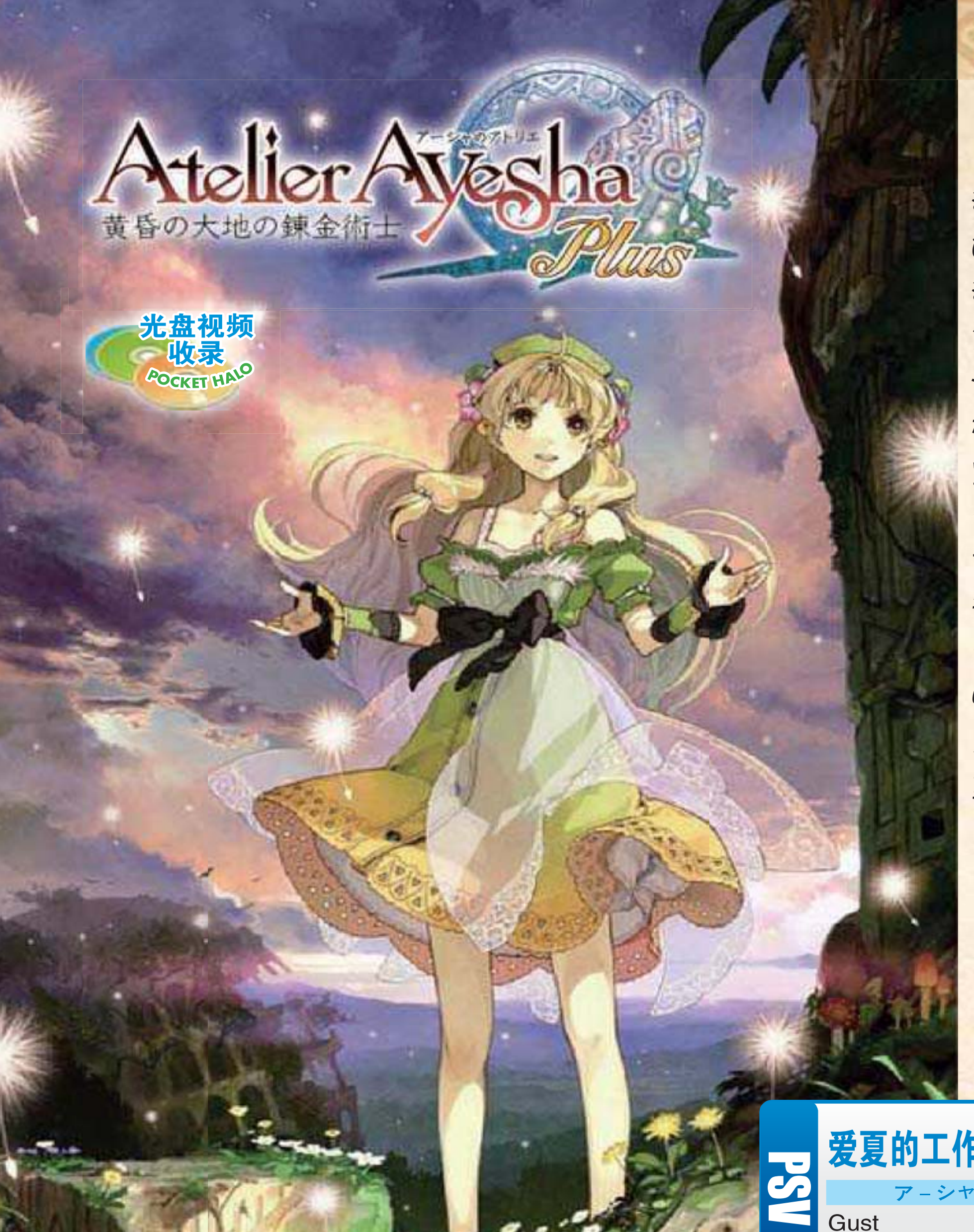
Epilogue 动き出す刻、そして……

胜利条件	1. 击坠尸逝天 2. 迎来第 4 回合
败北条件	我方战舰被击坠
SR 点获得条件	
无	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 本关只是作为预告篇章，没有 SR 点数或者相关奖励，尸逝天的 HP 在 Hard 难度下有 188000，击坠他或者经过 4 回合就会迎来下篇预告。



流程的关卡数量和前作差不多，不过由于小队系统和战术连携的存在，平均一关的游戏时间要长出不少，特别是战术连携，为了找出最佳的 Combo 方法，经常用 S/L 不断尝试，完全成强迫症了（笑）。



文 库玛 美编 sienna

本作是2012年发售的PS3游戏《爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士》的加强移植版。游戏除完整收录了PS3版的本篇内容和所有的追加DLC外，还增加了相册任务、服饰和奖杯等新内容。本作是“《工作室》系列”的第十四部作品，也是“《黄昏大地》系列”的首部作品，因此即使是没有玩过“《工作室》系列”的玩家也可以从本作开始进入到这个唯美奇幻的炼金术的世界，而系列老玩家更可从中完整体验到在别样的黄昏世界中的奇妙冒险旅程。



PSV　角色扮演　RPG

爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士

アーシャのアトリエ Plus　黄昏の大地の錬金術士

Gust	日版	2014年3月27日
1人	6090日元	对应PSV TV

系统详解

游戏操作

按键	说明
方向键	选择选项/选择目的地
○	确定/调查/对话/加快在世界地图上的移动速度
×	取消/跳跃
△	调出菜单/使用连携指令（AC）技能
□	使用连携指令技能/挥动魔杖打击场景中的怪物，主动进入战斗/切换情报显示
L	显示笔记（ノート）/切换使用连携指令技能的角色
R	调出系统（システム）/调出地图场景进行移动/切换使用连携指令技能的角色
Select	调合时显示素材的具体特性和效果
Start	调合时显示画面说明
左摇杆	移动
右摇杆	推进/拉远镜头

菜单

标题菜单



Tips：在PS商店可免费下载BGM更换包，下载好后在游戏中选择日志，或在世界地图中点R键，再选择“BGM变更”就可以欣赏到系列前作的音乐了。

New Game：从最初开始游戏，有Normal（普通）和Hard（困难）两种难度。
Load Game：读取存档。
Dressing Room：变更角色的服装、头部饰品和脸部饰品。
Extra：查看游戏中收集到的CG、影像、图鉴等内容。
Option：调整BGM、环境音、战斗音效等音量；设定信息（メッセ–ジ）和事件（イベント）是否跳过，有“只跳过已读内容（既読のみ）”和“全跳过（全て）”两个选项可供选择；在战斗光标记忆（バトルカ–ソル记忆）中选择“する”的话，在战斗中每一次选择战斗选项时，光标都会自动停留在上次使用过的选项上。

主菜单



在游戏中按△可调出主菜单。主菜单画面的左侧为具体的菜单选项，右侧则显示目前队伍中角色的情报。
仓库（コンテナ）：存放大量道具的地方，选择道具时可以查看其详细的情报，并可将道具转移到背包中。
背包（かご）：目前携带的道具，选择道具后按○可将其转移到仓库中。
装备：可变更队伍中成员的服饰和武器。在爱夏（ア–シャ）的装备画面中按→可切换到探索装备。
状态（ステ–タス）：可确认队伍中角色的各项基本参数、习得的技能和目前的装备。

基本参数一览
HP：当角色的HP为0时便无法进行战斗，整个队伍的HP都为0时则为战斗失败。
MP：使用技能时所消耗的点数。
攻击力：对怪物造成的伤害数值。
速さ：影响角色行动的顺序、回避以及逃走的成功率。
耐性：对各种攻击能减轻多少的耐性数值。
クリティカル率：攻击和技能释放会心一击的几率。
クリティカル补正：补正率越高会心一击的威力就越大。
威力补正：威力补正率越高技能所能造成的伤害就越大。
スキルコスト：此项值越高发动技能时所需要花费的MP就越少。
战斗不能回避：此项值越高，受到重创时会更易回避HP变为0的战斗不能状态（但HP为1时无法发动）。
确率补正：提升攻击和技能施加的成功率。
ドロップ补正：提升战斗获胜后入手战利品的几率。

笔记（ノ–ト）：记载角色应达成的目标、课题、纳品委托等重要信息。

目标：目前主人公应该达成的事项，在某些目标上点○可确认具体的课题要求查看提示。
课题：达成目标所需的具体要求，并可确认达成后的报酬。
履历：至今为止达成的事项。
宣传单（チラシ）：可查看在路途上拾取的关于店铺宣传或怪物情报的宣传单，
纳品：在游戏中与头上有纳品图标的NPC对话可接受纳品委托，按照委托要求将道具交给NPC即可完成委托，获取报酬。

相册（アルバム）：完成每个九宫格拼图中的要求即可解锁一部分图片，解锁了整个图片后可获得特典画像以及报酬。
图鉴：可查看道具（ITEM）、怪物（MONSTER）、角色（CHARACTER）、宣传单（POSTER）中的详细情报。选帮助（HELP）可查看游戏中各项功能的具体

说明。
设定（オプション）：与标题菜单中Option的内容一样。

Tips



在工作室中点击日志，或在世界地图中按R键可进行游戏的存档或读档。

场景

角色可从街道据点出发，并通过世界地图进入到各个采取地来进行采取和战斗。在据点、地图和采取地之间移动并不断触发事件，是推动剧情发展的主要方式。

街道据点



地图上共有フィルツベルク、ホルンハイム和リ–ゼンガング这三个主要的街道据点。在街道据点中不仅可以进行存档、调合、记入日记等活动，还可以利用据点的商店购入物品。各个据点更有多名给主人公纳品委托任务的NPC，在据点中需找头上有纳品字样图标的NPC，与他们对话即可接受委托。

世界地图（ワ-ルドマップ）



▲在世界地图上只要把光标移到采取地上，各个地点的可采取道具、会出现的怪物以及到达此地的日期都会一目了然。

在场景中按R键选择“ワ–ルド マップへ”可来到世界地图，在世界地图上进行移动需要花费一定的天数。移动时可以用左摇杆操控红色箭头直接到想要去的地点，也可以使用方向键移动蓝色箭头在各地点中一个个地进行挑选，决定好要去的地方后按○即可开始移动。并且随着剧情的推进和采取地的踏破，世界地图上还会增加新的地点。

采取地



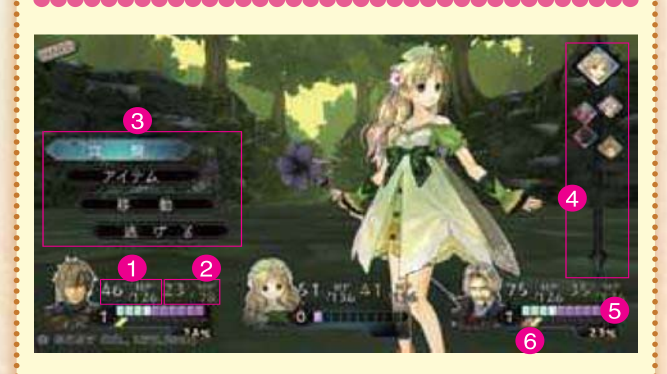
进入采取地后可以与怪物进行战斗，也可在有亮光提示的地点进行采取，采取时长按□键即可。采取地中还有宝箱和取水处（水の汲める场所）等特殊场景，此时按○打开宝箱或□采取水资源即可。本作中各个主要角色分别有着自己的擅长采取地，让角色在擅长的地区进行采取时就有较大的几率获得稀有素材。而判断一个角色是否适合某采取地除了根据其在采取时的对话内容和语气外，也可以根据其职业进行推测，比如挖掘者蕾吉娜（レジナ）就比较擅长在矿石较多的地方进行采取。

Tips：在街道据点中按R键可在据点的各场景间进行瞬移，场景名称右侧若显示了角色的小头像的话则表明此时该场景中可触发事件。

战斗

在采取地中触碰怪物，或对着怪物按□挥动爱夏的魔杖击打它即可进入战斗，而在流程中触发了与BOSS对战的剧情的话也会自动进入战斗。

战斗画面



①	HP：当单独角色的体力为0时将陷入战斗不能的状态，整个队伍的HP都为0的话则为战斗失败。战斗失败后会强制性地返回世界地图，时间也会经过一天（剧情要求必须输掉的战斗除外），但游戏中不会出现Game Over的情况。
②	MP：发动技能时会消耗MP，受到敌方的特定攻击时MP也会减少。
③	战斗菜单：选择具体的行动。
④	行动槽：显示行动的顺序。
⑤	连携指令槽：蓄满时即可按△或□发动连携指令。
⑥	必杀技槽：受到或发动攻击时会积蓄必杀技槽，蓄满后即可发动必杀技。

战斗菜单

攻击：施展普通攻击。

アイテム：爱夏的专属战斗招式，可在战斗中使用各种各样的道具。

スキル：使用角色的技能，使用时会消耗MP。

移动：让角色移动位置，角色离敌人越远每次行动后到下次发动行动所需等待的时间就越长；而离己方角色较远的话，一些支援型的连携指令就无法发动。

逃げる：逃离战斗。如果敌人的速度较快的话很可能会出现无法逃离战斗的情况。

必杀技：当部分角色满30级后会习得必杀技，发动必杀技前必须积蓄黄色的必杀技发动槽到100%。

连携指令

在队伍中有同伴的情况下，只要积蓄角色头像下方的紫色支援蓄力槽，就可以在施展了攻击后或者遭受了敌方攻击的某些情况下施展连携指令，连携指令根据角色的不同，形式也多种多样，比如除了一般的掩护外，爱夏可以在战斗中寻找素材，尤里斯（ユ-リス）可以在掩护后进行反击、蕾吉娜可以发动在烟雾中逃走的技能等。使用△和□可以使用支援技能，而使用L和R则可切换使用连携指令的角色。

异常状态

在战斗中受到敌方的特定攻击会陷入异常状态，此时就需要爱夏使用道具来解除这些异常状态。

图标	异常状态	说明
	中毒	战斗中每行动一次都会受到伤害
	眩晕	无法施展行动，但被攻击后都会进行一定的回复
	弱化	所有的属性值都下降
	黑暗	攻击的命中率和回避率都下降
	减速	进行下一次行动之前的等待时间变长

调合

调合可谓是该系列作品向来的中心内容，整体来看，本作的调合系统相较系列的其他作品更简单易懂。调合之前首先需要采取或者购买素材，然后在据点的房间中进行调合。想要调合不同的物品必须入手相应的参考书。调合需要消耗CP点数，CP点数可以通过提升调合等级或获取额外奖励的形式来增加，并且根据调合道具和调和个数的不同，所花费的天数也不一样。

调合关键词

CP：投入材料和使用调合技能时会消费

的点数。当CP的数值为0时，就算投入素材也不会产生效果。

效果：调合完成后道具会具有增加物理伤害、增加属性值伤害、再生回复增加等各种各样的效果，具体的效果触发与素材本身的特性、调合技能的等级和素材的组合方式有关。

特性：道具固有的特性，例如火水风土的属性值，提升素材品质数值的“いい出来”、提升植物类素材品质的“植物と合う”、耗费CP但可以增加道具制作个数的“增殖成分”等。将相同特性的素材进行组合时，其属性值会进一步得到强化，一般来说调合的道具都会在一定程度上继承素材的特性。

潜在能力：追加调合道具的性能，每个调合道具都有5个可追加的性能。投入素材的等级和特性会积蓄潜在能力的能力槽，每当能力槽突破一次上限时调合道具就会出现1个新的潜在能力。

总的来说，素材品质的平均数值决定调合道具的品质数值，其余的数值均可以通过调合技能来强化。每个素材都有着各自的效果、特性和潜在能力，每投放一次素材就可以使用一次调合技能。而调合技能则可以决定素材投入的顺序、素材的使用次数和提升或复制素材的潜在能力值等，因此投放素材的顺序和使用何种调合技能最终决定着调合道具的效果、特性和潜在能力。

Tips

武器的强化方法：调合砥石类道具，点使用（使う）然后选择想要予以强化的武器即可。

防具的强化方法：调合染料类道具，点使用然后选择想要进行强化的防具即可。

调合技能

随着主人公自身的调合等级的提升，就可以习得各种各样的调合技能。运用这些调合技能可以高效地调合出高品质的道具。

技能名称	所需的调合等级	说明
じつくり调合	Lv10	可以自由决定投入素材的顺序
潜在能力发见	Lv15	发现1个潜在能力，具体的潜在能力以道具的不同而异
力を引き出す	Lv20	投入下一个素材时，潜在能力加15点
潜在能力扩张	Lv25	发现3个潜在能力
力を注ぐ	Lv25	通常状态下1个素材只能使用一次，但使用该技能的话投入的下一个素材可以使用两次。但此时素材的CP消耗值也会增加50%
评价点ボ–ナス	Lv30	道具效果的评价上升（部分效果除外）
潜在能力解放	Lv30	发现5个潜在能力
力を移す	Lv35	复制下一个投入素材的全部潜在能力
熟练者の腕前	Lv40	调合技能所需要消耗的CP全部减半
力を打ち消す	Lv45	删除1个潜在能力

调合步骤&画面解说

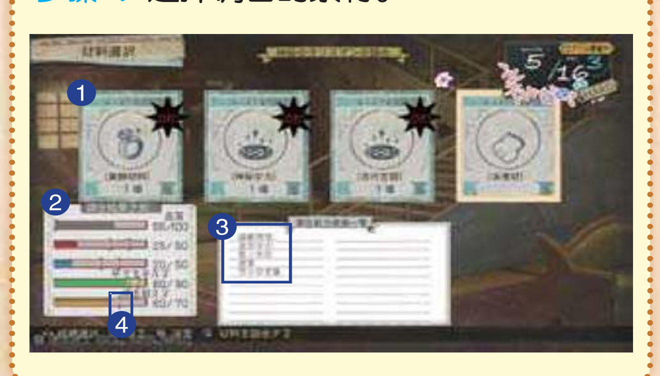
步骤1：选择想要调合的道具。



1	调合此道具需要的等级
2	需要的天数
3	主人公目前的调合等级
4	离下一个等级需要的调合点数
5	可调合道具的种类，按L和R可进行切换
6	关于道具的介绍

按□可查看此道具的效果和潜在能力，未解锁的项目会以问号的形式显示。

步骤2：选择调合的素材。



1	素材的种类。按○可在这一类别中进一步选择素材
2	对调合效果的预测
3	调合后道具可能具有的潜在能力一览
4	属性数值的界限。只要突破了界限就会给道具附加效果

步骤3：选择使用素材的数量。



1	显示制作天数、完成道具调合的日期、个数以及个数补正的详细信息。
2	按→或←调整投入素材的个数。
3	选择“材料を投入する”则由玩家决定投入素材的顺序和调合技能的具体使用；选择“お任せて材料を投入する”则由系统随机投入素材进行调合；选择“选びなおす”则退回到选择投入素材个数的步骤。

步骤4：选择“材料を投入する”后，按→和←可切换素材和调合技能，按↑和↓可选择要投入的素材或要使用的调合技能；按Select会显示素材特性和效果的详细情报；按□可查看素材的具体情报；



1	总的CP和所剩的CP点数
2	投入素材需要的CP点数
3	素材及调合技能一览
4	调合中道具的品质和会出现的效果
5	调合中道具会拥有的特性
6	调合中道具会拥有的潜在能力
7	调合中道具获得的额外奖励以及火水风土各属性的具体值

步骤5：调合完成，选择放入背包还是仓库。



1	提升的调合点数，达到要求后会提升调合等级。
2	完成调合的道具的详细情报。
3	选择放入背包（かご）或仓库（コンテナ）。

商店



随着剧情的推进，世界地图和街道据点会出现各种各样的商店供主人公购入素材和道具。商店共分为店铺、行走商人和集市的店铺三种。行走商人的店铺在世界地图中，需要主人公过去与他们对话才能购买商品。而集市（バザール）的店铺则只在集市的举办期间才能使用。在商店购买一定数量的道具后会提升商店的等级，商店的等级越高可登录的商品就越多。登录了商品后，商人会按登录的商品进货供主人公购买。商店共分为LV.1～Lv.5这5个等级，LV.1可登录的商品数为5个，之后每升一个等级就增加5个登录空间。登录品的价格会随着道具的品质有所提升，玩家可利用此功能获取大量的稀有道具。要注意的是每个商店可登录的道具种类不同，具体的商店相关情报如下表所示。

店铺

商店名称	商店使用条件	可登录商品类型
黑猫の散步道	去往フィルツベルク后会自动触发剧情，之后即可使用	药品、中和剂、爆弹、日用品、魔法道具
フレッドパン屋	触发事件“パン屋さん开店”后即可使用	食品
贰番馆受付	奥蒂利亚（オディーリア）出现后	—
白い鸦亭	去往ホルンハイム后触发凯尔的登场事件	食品、调合素材
ぼくのおみせ	去往ホムンクルスの街	—

行走商人

商店名称	商店使用条件	可登录商品类型
夕焼の马车商	推进阿尼（アーニー）的相关剧情，并在世界地图中选择与其对话（话しかける）	药品、中和剂、日用品、魔法道具、调合素材
星くずの憧れ	推进纳朗（ラナン）的相关剧情，并在世界地图中选择与其对话	—
うしの呼铃	推动与娜娜卡（ナナカ）的相关剧情，并在世界地图中选择与其对话	—
盐原の花	推动与塔妮亚（ターニャ）的相关剧情，并在世界地图中选择与其对话	调合素材

集市店铺

商店名称	商店使用条件	商店位置	可登录商品类型
极上矿石屋	蕾吉娜（レジナ）可加入队伍后	バザ－通り的右下方	爆弹、装饰品、贵金属、宝石
大魔法商店	薇尔贝儿（ウイルベル）可加入队伍后	バザ－通り的左侧	中和剂、调合素材、魔法道具
まんぷく杂食堂	琳卡（リンカ）可加入队伍后，并完成了目标“アーシャのお料理教室”	マリオンオフィス	武器、防具
狩猎の有明	尤里斯可加入队伍后	フィルツベルク大桥左侧	日用品、装饰品
ニオの药屋	救回妮奥（ニオ）后	フィルツベルク大桥右侧	药品、日用品

注：可登录商品类型没有特别注明的则为无法进行登录商品的商店。

日记



随着事件的触发可以解锁能记入日记中的剧情事件（思い出）。记入日记需要花费回忆点数（思い出pt），而回忆点数则可以通过做纳品委托任务和调合等多种方式取得。记入日记后主人公还会获得诸如提升HP、MP、物理耐性等多种奖励，有3个奖杯的解锁也与日记记入的数量相关，因此在游戏中不断累积回忆点数并记入日记也是十分重要的一环。

日记名称	需消耗的点数	奖励	日记记入条件
ニオがいた！	50	HPアップ/MPアップ	达成目标“药草园に行こう”
頼れるお姉さん	150	攻击力UP/职人の砥石	达成目标“邻の村へ行こう”
约束のために	200	MPアップ/HPアップ+	达成目标“街の高台で待ち合わせ”
小さな魔法使い?	200	MPアップ/魔法の知识	达成目标“フィルツベルクを周ろう”并在フィルツベルク大桥触发事件
スラグの间引き	250	速度UP/爆弹の知识	达成目标“发掘屋さんのお祭り”
遗迹案内	100	速度UP/洗练の染料	达成目标“药草园の道案内”
旅は道连れ	200	速度UP/日用品の知识	达成目标“出口を探して”
初めての炼金术	300	探究心/探究心+	达成目标“炼金术の实践”
心强い护卫さん	200	仲间想い/仲间想い+	达成目标“マリオンオフィスの地图”
大切なバランス	100	物理耐性UP/冰耐性UP	触发纳朗相关事件“大切なバランス”
ガラス工房の调查	200	HPアップ/コレクトグラス	达成目标“ガラスの遗迹调查报告”
ハロス村の调查	200	MPアップ/流浪の民の靴	达成目标“ハロス村の调查报告”
反省しないベルちゃん	200	速度UP/调合素材の知识	触发薇尔贝儿相关事件“反省しないベルちゃん”
品评会胜利	200	攻击力UP/雷耐性UP	触发哈利（ハリー）相关事件“品评会初出场”
盐のニオ	300	HPアップ/フルスイング	达成目标“（纳品）百年に一度咲く花”
兽医さん	100	物理耐性UP/状态异常耐性UP	达成目标“药草探し”
アーニーと地主さん	100	攻击力UP/雷耐性UP	触发阿尼相关事件“アーニーと地主さん”
新作パン	100	攻击力UP/食品の知识	达成目标“新作パンのアイデア”
料理の行方	250	攻击力UP/雷耐性UP	触发玛丽昂（マリアン）相关事件“料理の行方”
甘いきらきら	100	物理耐性UP/冰耐性UP	达成目标“キラキラ”
雨の中のニオ	300	MPアップ/水の知识	达成目标“雨を待つ花”
日蚀のニオ	200	MPアップ/MPアップ+	达成目标“阳を避けて咲く花”
日蚀の花	200	HPアップ/HPアップ+	达成目标“阳を避けて咲く花”
ママンの味	100	物理耐性UP/炎耐性UP	达成目标“素敌なお果子”
お代の代わり	250	一流の冒险术/一流の冒险术+	触发尤里斯&娜娜卡相关事件“お代の代わり”
秘宝探索	250	速度UP/魔法の知识	达成目标“凄い秘宝探し”
名誉挽回	100	速度UP/炎耐性UP	触发阿尼相关事件“名誉挽回”

日记名称	需消耗的点数	奖励	日记记入条件
色仕掛け	100	速度UP/状态异常耐性UP	达成目标“荷物の行方”
芽生える绊	100	物理耐性UP/冰耐性UP	触发玛丽昂相关事件“芽生える绊”
仕立て屋さん	250	攻击力UP/装饰品の知识	达成目标“弟さんの礼装”
梦の中のニオ	300	MPアップ/药品の知识	触发爱夏相关事件“花の香”
归れないニオ	200	HPアップ/HPアップ+	达成目标“迷子の仔牛の报告”
炼金术士の资质	250	炼金术の学び/炼金术の学び+	达成目标“（纳品）纳得の调合品”
恶魔の料理	100	速度UP/冰耐性UP	触发凯尔（カイル）相关事件“恶魔の料理”
憧れる少女	100	物理耐性UP/炎耐性UP	达成目标“街のもの”
眠たいニオ	200	HPアップ/HPアップ+	达成目标“光る花と遗迹”
ホムンクルスの旅立ち	200	MPアップ/MPアップ+	触发爱夏相关事件“ホムンクルスの旅立ち”
银狼の墓	250	物理耐性UP/食品の知识	达成目标“银のオオカミ”
甘いもの禁止期间	100	物理耐性UP/状态异常耐性UP	触发奥蒂利亚相关事件“甘いもの禁止期间”
梦见るオ－トマタ	100	速度UP/状态异常耐性UP	触发奥蒂利亚相关事件“梦见るオ－トマタ”
究极のパン	100	攻击力UP/炎耐性UP	达成目标“究极のパン”
炼金术の历史	250	炼金术の工夫/炼金术の工夫+	达成目标“最后の书物”
未来の美少女	100	速度UP/炎耐性UP	触发塔妮亚的相关事件“おのぼる”
约束ね	300	速度UP/疲れ知らず	达成目标“ニオを取り戻しに！”
ニオと再会	200	HPアップ/幸せな思い出	达成目标“ニオを取り戻しに！”
レジナ・カティス桥	250	物理耐性UP/爆弹の知识	达成目标“仕事纳め”
语り继がれる传承	100	攻击力UP/冰耐性UP	触发纳朗相关事件“语り继がれる传承”
赖りになる仲间	200	物理耐性UP/雷耐性UP	达成目标“魔法使いの破门”
ニオのお墓	200	攻击力UP/状态异常耐性UP	触发妮奥相关事件“ニオのお墓”
自分探し	250	速度UP/水の知识	触发琳卡相关事件“自分探し”
ドラゴン退治	200	攻击力UP/日用品の知识	触发尤里斯相关事件“ドラゴン退治”
牛饲いの秘密	100	攻击力UP/冰耐性UP	触发娜娜卡相关事件“牛饲いの秘密”
大きなスラグ	250	速度UP/调合素材の知识	触发吉斯古利夫（キ－スグリフ）相关事件“大きなスラグ”
8人のリンカ	200	观察力/观察力+	达成目标“二人のリンカさん”
幼驯染の祝胜会	100	攻击力UP/炎耐性UP	触发凯尔相关事件“幼驯染の祝胜会”
ゆっくり步くように	250	物理耐性UP/药品の知识	触发妮奥相关事件“ゆっくり步くように”

参考书

只有入手参考书才能习得各种各样道具的调合方法，因此只要资金充裕的话玩家最好尽量多地入手参考书。各参考书的入手条件以及所记载的可调合道具如下表所示。

参考书名称	可习得的调合道具	书籍的获得方法
祖父の制药ノ－ト	リ－ゼン软膏	初期持有
	匂い袋	
	有毒の水	
	药草の干し叶	
	燃える水	
	バゲット	
	ざら纸	
暮らしと杂贷	ゼッテル	从黑猫の散步道中购入
	ロウ	
	アラジオ	
	お手制陶器	
	自然の绞り油	
	家庭の贴り药	
	ハチミツ	
传统の秘药辞典	刚力の涂り药	从白い鸦亭购入
	体温操作の湿布	
	秘药・倍速丸	
	沉默の丸药	
食事と药膳の调合	スカッシュティ－	从黑猫の散步道购入
	ミネラルパウダ－	
	头脑明晰の煎药	
	肉体活性の粉末	
	熟成ティ－リ－フ	
	蒸留水	
炼金医学大全	病魔退散荡	从贰番馆受付购入
	特效クリ－ム	
	一粒大回复锭	
	药石の耳饰り	
	针无し注射器	
炼金术の基础	クラフト	完成目标“フィルツベルクを周ろう”后获得
	フラム	
	レヘルン	
	中和剂・赤	
	中和剂・青	
	中和剂・绿	
	中和剂・黄	
便利なばくだん	冻る水	从贰番馆受付购入
	ドナ－スト－ン	
	ブライトクラフト	
	ヒンメルシエンク	
精灵使いの书	ツァイトフラム	从贰番馆受付购入
	スニ－レヘルン	
	ドナ－シュテルン	
	エクサボム	
	灼热の神酒	
	フラン合炭	
黄昏の因果律	天启の书	完成目标“手がかりを探して”后获得
	黑のエクリプス	
	天元方阵	
	メルト铁钢	

参考书名称	可习得的调合道具	书籍的获得方法
始祖の调合体系	失われた神々の灵药	在イグドラシル・花の小径地图中打开宝箱获得
	蜃气楼の镜	
	メディカ溶液	
	禁断のカプセル	
	转移の翼	
丰かな衣食住	ゼラチン油	从黑猫の散步道购入
	记忆のインク	
	接着ゼリー	
	まめミルク	
	カゴ	
	书物刷りの半纸	
	泡立つ洗剂	
狩猎による生活	なめし革	从黑猫の散步道购入
	丈夫な毛糸	
	ハードスキン	
	羽根饰り	
	毛皮の手袋	
	风邪知らずの粉	
	研磨剂	
传说の魔物たち	ビーストレザー	从ぼくのおみせ购入
	骨の粉末	
	龙鳞のシンボル	
	不死鸟の腕轮	
贵族のための调合	情热の香水	从白い鸦亭购入
	マギシャシート	
	成就の指轮	
水の历史	永远の纯水	在朽ちた遗迹岛地图右侧打开宝箱后获得
	白のオイル	
	ゲヌークの恵みの壶	
パン职人の手引き	谷物の粉	从フレッドパン屋购入
	デニッシュ	
	おまんじゅう	
	ベジスープ	
	职人のための湿布	
	黑いパウダー	
家庭でパン作り	パンの星	从フレッドパン屋购入
	田舍パン	
	さくさくデニッシュ	
	豆スープ	
祝いの日のパン食	ロイヤルコッペ	从フレッドパン屋购入
	カラメルデニッシュ	
	ビターマフィン	
	传统食パン	
	夕焼けのコンソメ	
谷物の起こす奇迹	黑バゲット	从フレッドパン屋购入
	ほくほくマフィン	
	パンの金星	
	肉まんじゅう	
	ベジまんじゅう	
世界食べ步き录	ストーンブレッド	从白い鸦亭购入
	オーシャンスター	
	ホットバゲット	
	保存の壶	
	秘传のスパイス	
游牧民族の一生	锻えられた皮革	从うしの呼铃购入
	酿すチーズ	
	音无しの靴	
辉く宝石の世界	钢玉	从贰番馆受付购入
	白曜石	
	金刚玉	
	金	

参考书名称	可习得的调合道具	书籍的获得方法
土と生きる炼金术士	浓缩こやし	从ぼくのおみせ购入
	荣养剂	
	丰穣の女神の器	
	ゲヌークのじょうろ	
	黄金の蜜	
全国お守り百科	不思议な魔除け	从黑猫の散步道购入
	力のトーテム	
	水晶の守り	
	神秘のタリスマン	
	素焼きのおまもり	
禁书ノクトゥール	影のクローク	达成目标“遗迹のスラグ”后获得
	魂缚のチェイン	
	投影の染料	
	业物の砥石	
うしと生活	チーズ	从うしの呼铃购入
	熟成チーズ	
	うしクリーム	
	ふんわりホイップ	
	液体バター	
	共鸣の铃	
世界の秘宝から	山师のサイコロ	触发哈利相关事件“世界の秘宝から”后获得
	底なしのつぼ	
	携带コンテナ	
	魔除けの雾吹き	
クラフト原书	玄人の砥石	在ハロス村的废屋中打开宝箱获得
	入魂の砥石	
	练磨の染料	
	魔法の染料	
グラス工房の全て	粉末ガラス	在グラス工房迹・第三回廊中获得
	ガラスの棒	
	ガラスのティアラ	
	钢铁の糸玉	
	柔らかい金棒	
	磨いた水晶	
フレグランスガイド	アロマミスト	在迹・渇きの水路中获得
	清らかな花粉	
	ポプリ	
	ドライハーブ	
	メンタルエキス	
	花占いの札	

纳品委托

在本作中爱夏可以在リーゼンガング、フィルツベルク和ホルンハイム接受纳品委托，将要求的道具交给委托人后就可以赚取金钱、回忆点数和各种各样的报酬，想要解锁玛丽昂（マリアン）的结局还必须达成90个委托以上，因此在游戏中除了推动主线和角色的剧情事件外，也要注意纳品委托的完成，无论是爱夏自己调合的还是从商人处购入的都可以作为交纳品，因此想节省时间的话也可直接购入道具进行交纳。下

表为各个据点的具体委托任务情报，推动剧情所需完成的纳品委托请参照后文的流程攻略，在此就不赘述了。

リーゼンガング

村の广场

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
体の弱いお姉さん	怪我をしている	リ－ゼン软膏×2	800金钱
	恶寒がする	スカッシュティ－×3	900金钱
	荣养が足りない	ミネラルパウダ－×3	1000金钱
	めまいがする	强壮剂类道具	1200金钱
	元气になりたい	药品类道具	1400金钱
裁缝好きな姊	デザインしたい	ゼッテル×3	700金钱
	服を作りたい	なめし革×2～3	700金钱
	仕立ての糸がほしい	丈夫な毛糸×3	1100金钱
	宝石がほしい	宝石类道具	1100金钱
	アクセサリ－がほしい	装饰品类道具	1500金钱
村一番の年长者	腰が痛い	家庭の贴り药×3	500金钱/大きなト－ン
	趣味の壶	保存の壶×2	600金钱/カタコイモ
	趣味の骨董	不思议な魔除け×2	700金钱/グリ－ンシ－ド
	趣味の花	花类道具	800金钱/ホワイトサラ－ト
	趣味の金属	贵金属类道具	1500金钱/クマのとっておき
ベテラン发掘屋	发破の手传い	黑いパウダ－×3	800金钱
	劳动后の一杯	まめミルク×3～4	1100金钱
	迟すぎた五月病	肉体活性の粉末×3	1200金钱
	大型爆破事业	爆弹类道具	1300金钱
	祝宴の准备	灼热の神酒×2～4	2000金钱
村の勇者	度胸だめし	燃える水×2	400金钱/ガラクタ
	本物で游ぼう	ガラクタ类道具	500金钱/青とげの实
	都会のパン屋さん	パン类道具	800金钱/完熟果实
	战いに必要なもの	武器类道具	700金钱/ワ－ドスト－ン・阳
	冒险したい	冒险用具类道具	1000金钱/地龙のウロコ

フィルツベルク

フィルツベルク大桥

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
研究热心な老绅士	调查のための准备	匂い袋×3	450金钱/大ワシの羽根
	火の生物の调查	动物素材类道具	500金钱/金のオブジェ
	古代言语の研究	古代言语类道具	600金钱/幸运のクロ－バ－
	传说の兽の调查	ビ－ストレザ－×1	1500金钱/精灵の息吹
	考古学の研究	丰穣の女神の器×1	3000金钱/ワ－ドスト－ン・人
勘赖みの行商人	纸の补充	ざら纸×3	600金钱
	燃料危机のウワサ	ゼラチン油×3	800金钱
	野菜相场で一储け	野菜类道具	800金钱
	お得意様の为に	肉类道具	1400金钱
	食粮难に备えろ	谷物の粉×30	5000金钱

高台の广场

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
やさしいお姉さん/情热に生きる青年	恋の病を治して	风邪知らずの粉×3	700金钱
	燃え上がる恋	レヘルン×3	800金钱
	幸せすぎて怖い	幸运の证类道具	900金钱
	情热の赠り物	宝石类道具	1000金钱
	永远の别れ	永远の纯水×3	3000金钱
无邪气な少年/无邪气な少女	ロウで游ぼう	ロウ×3	400金钱/とげとげの实
	工作の宿题	苍白の粘土×3	500金钱/虫除け草
	スイ－トドリ－ム	甘味料类道具	500金钱/糖木の受益
	ウソじゃない!	金色の巢×3	600金钱/古代ごみ
	おたから发见!	ゲヌ－クのじょうろ×1	1000金钱/银色の巢
话好きなおばさん	美容の追求	自然の绞り油×3	700金钱
	丰かな暮らしへの憧れ	泡立つ洗剂×3	700金钱
	魅惑の果实	果物类道具	1100金钱
	辛いもので美しく	香辛料类道具	1100金钱
	健康バンザイ!	食品类道具	3600金钱



黒猫の散歩道

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
身近な探求者	保存用の品を求めて	药草の干し叶×3	600金钱
	防寒具を求めて	毛皮の手袋×1	800金钱
	畑の肥料を求めて	浓缩こやし×3	1000金钱
	魔法の道具を求めて	魔法の道具类道具	2000金钱
	エリキシルを求めて	エリキシル类道具	4400金钱
自然を愛する乙女	ナチュラルライフ	ベジスープ×3	400金钱/丈夫なシャツ
	オーガニックスタイル	干燥植物类道具	500金钱/编み入みシャツ
	自然の发饰り	羽根饰り×1	600金钱/レザーシャツ
	天然石の魅力	磨いた水晶×2	800金钱/毛皮のシャツ
	ワイルドファッション	革材料类道具	1050金钱/金糸のシャツ
话好きなおばさん	美容の追求	自然の绞り油×3	700金钱
	丰かな暮らしへの憧れ	泡立つ洗剂×3	700金钱
	魅惑の果实	果物类道具	1100金钱
	辛いもので美しく	香辛料类道具	1100金钱
	健康バンザイ!	食品类道具	3600金钱

白い鸦亭

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
健康志向の男性	健康的主食	黑バゲット×3	800金钱/リビングクレイ
	荣养の补充	ミネラルパウダ-3	800金钱/硬いギザギザ
	健康的サラダ	野菜类道具	900金钱/银色の液体
	甘露の一杯	甘露の灵水×2	900金钱/エーテルバブル
	香りを食べる	秘传のスパイス×3	1000金钱/大きな原石
多忙を极めし青年	纳品不足	熟成ティーリーフ×4	1000金钱
	损失の补てん	ハードスキン×4	1000金钱
	紧急の赖み	フラン合炭×4	2000金钱
	无理して德取れ	日用品类道具	2000金钱
	一寸の赌け	メルト铁钢×2～4	3000金钱
酒こだわりの男性	酒を愉しむ	ハチミツ×1～2	1000金钱
	最高の水割り	蒸留水×2	1100金钱
	中休み	夕焼けのコンソメ×3	1200金钱
	酒のつまみ	チーズ类道具	1300金钱
	〆の一品	オーシャンスター×3	2400金钱

ホルンハイム

ホルンハイムの广场

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
日々に悩む老绅士	夕饭の悩み	豆のスープ×3	800金钱
	保存の悩み	保存の壶2×	900金钱
	买い物の悩み	かご×1	1000金钱
	探し物の悩み	コレクトグラス×1	1300金钱
	主食の悩み	パン类道具	2400金钱
健气なガール/がけつぷちボーイ	磨いて游ぶ	研磨剂×3	400金钱/きれいな水
	お絵かきで游ぶ	记忆のインク×3	500金钱/熟成うしミルク
	折り纸で游ぶ	纸类道具	500金钱/リバーウッド
	ひとやすみ	ミルク类道具	600金钱/ドラゴンボーン
	石ころあつめ	原石类道具	750金钱/金とげの实
お祭り男	祈りのろうそく	ロウ×5	1500金钱
	クリーム特需	うしクリーム×5	1500金钱
	祝いの甘味	黄金の蜜×4	1500金钱
	花の供物	花类道具	1500金钱
	とげとげ祭り	とげの实类道具	1500金钱

相册任务

相册（アルバム）是加强版中加入的新系统，相册中共有九张CG，每张CG被分成了九宫格的形式隐藏拼图，每完成一片拼图上的要求后该片拼图的图案就会被解锁，每解锁六张以上就可以开启下一张CG，解锁完一整张CG的拼图会获得奖励。九张CG都解锁完后就可以获得奖杯“フルオ-プン”。以下为各拼图的要求及解锁CG后可获得的奖励，强烈推荐玩家们尽快解锁第4张CG获得在任意地点都可以更换队员的奖励，这样就不用为了更换队员而满地图跑了。

注：后文按照每张CG中从左至右，从上至下的拼图排列顺序进行解说。



Page1

アルトゥ-ルの药士

拼图全解锁报酬：解锁部分本篇中未收录的设定插画，可在标题菜单→EXTRA→アトリエ→おまけ中进行查看。

拼图名称	行动目标
冒险者レベル　初级	爱夏的战斗等级达到Lv5
调合（效果）1	调合带有“バックアタック・弱”效果的フラム
战斗Lv1	讨伐5种怪物
アイテム购入　初级	从商店中购入累计500金钱的物品
バトルスキル　初级	使用10次战斗技能
チラシ初级	拾取一张传单（チラシ）
依赖の达成　Lv1	达成5个纳品委托
バックアタック　初级	在战斗中施展10次背击（バックアタック）
アイテム使用　1	使用5次リ−ゼン软膏

Page2

そうそうおやすみ

拼图全解锁报酬：解锁套装“幻想”。

拼图名称	行动目标
炼金术レベル　初级	爱夏的调合等级达到Lv10
依赖の达成　Lv2	达成15个纳品委托
战斗　Lv2	讨伐15种怪物
チラシ中级	拾取10张传单
アイテム登录　初级	在商店中登录5次道具
アイテム使用2	在战斗中使用3次レヘルン
砥石の使用　初级	使用砥石强化1个武器
特殊连携指令　初级	在战斗中使用5次连携指令
染料の使用　初级	使用染料强化1个防具

Page3

出发前のひととき

拼图全解锁报酬：解锁套装“华丽”。

拼图名称	行动目标
调合（效果）2	调合带有“战斗不能も回复・中”效果的肉体活性の粉末
水汲み	在所有的水井中取过水
调合（效果）3	调合带有“能力复写・2”的玄人の砥石
染料の使用　中级	使用染料强化5个防具
冒险者レベル　中级	爱夏的战斗等级达到Lv20
砥石の使用　中级	使用砥石强化5个武器
调合（效果）4	调合带有“能力复写・2”效果的练磨の染料
调合（スキル）1	在调合中使用10次“力を引きだす”的调合技能
调合（效果）5	调合带有“おいしく回复・强”效果的ロイヤルコッペ

Page4

姉妹揃って

拼图全解锁报酬：在任意地方都可以自由更换队员

拼图名称	行动目标
炼金术レベル	爱夏的调合等级达到Lv25
ショップレベル　初级	商店的等级累计提升了2个等级
アイテム购入　中级	在商店中购入累计5000金钱的道具
调合（スキル）2	在调合中使用10次“力を注ぐ”的调合技能
调合（效果）6	调合带有“早く步ける”效果的流浪の民のくつ
特殊连携指令　中级	在战斗中使用15次连携指令
调合（效果）7	调合带有“采取效率アップ”效果的コレクトグラス
アイテム登录　中级	在商店中登录了15次道具
调合（效果）8	调合带有“どこでもコンテナ”效果的携带コンテナ

Page5

水场で一息

拼图全解锁报酬：继续解锁本篇中未收录的设定插画。

拼图名称	行动目标
アイテム使用3	在战斗中使用3次スト−ンブレッド
バックアタック　中级	在战斗中施展60次背击
アイテム使用4	在战斗中使用了3次エクサボム
砥石の使用　上级	使用砥石强化了15个武器
必杀技　初级	使用了1次必杀技
染料の使用　上级	使用染料强化了15个防具
调合（效果）9	调合带有“重伤回复・中”效果的针なし注射器
依赖の达成　Lv3	达成30次纳品委托
调合（效果）10	调合带有“クリティカルスロ−”效果的エクサボム

Page6

系がる约束

拼图全解锁报酬：解锁套装“洗练”。

拼图名称	行动目标
依赖の达成　Lv4	达成50次纳品委托
调合（效果）11	调合带有“愈しの岚”效果的ゲヌ−クのじょうろ
ショップレベル　中级	商店等级累计提升10级
调合（效果）12	调合带有“吸收の力”效果的魂缚チェイン
战斗　Lv3	讨伐25种怪物
调合（效果）13	调合带有“熟练の幻影”效果的蜃气楼の镜
アイテム使用5	在战斗中使用3次蜃气楼の镜
バトルスキル　中级	在战斗中使用100次技能
特殊连携指令　上级	在战斗中使用30次连携指令

Page7 阳光を浴びながら

拼图全解锁报酬：可快进战斗演出。

拼图名称	行动目标
依赖の达成　Lv5	达成80次纳品委托
战斗　Lv4	讨伐了35种种怪物
アイテム购入　上级	在商店中累计购入了50000金钱的道具
アイテム登录　上级	在商店中登录了30次道具
チラシ　上级	拾取了30张传单
调合（效果）14	调合带有“超再生”效果的不死鸟の腕轮
调合（スキル）3	在调合中使用了10次“力を移す”的调合技能
调合（潜在能力）1	调合带有“光の虚像”潜在能力的装备
必杀技　中级	在战斗中使用了10次必杀技

Page8 仲良くお买い物

拼图全解锁报酬：解锁套装“优美”。

拼图名称	行动目标
调合（潜在能力）2	调合带有“HP＋25”潜在能力的装备
调合（スキル）4	调合中使用了10次“力を打ち消す”的调合技能

拼图名称	行动目标
调合（潜在能力）3	调合带有“全能力＋6”潜在能力的装备
ショツプレベル　上级	商店等级累计提升20级
バツクアタツク　上级	在战斗中施展120次背击
必杀技　上级	在战斗中使用了25次必杀技
调合（潜在能力）4	调合带有“スキル强化Lv3”潜在能力的装备
バトルスキル　上级	在战斗中使用了200次技能
调合（潜在能力）5	调合带有“赤气の力”潜在能力的装备

Page9 黄昏に、共に生きる

拼图全解锁报酬：解锁可与怪物自由对战的フリ−バトル模式。

拼图名称	行动目标
调合（品质）1	调合了品质为120的龙鳞のシンボル
モンスタ−讨伐1	讨伐了战神の偶像
炼金术レベル上级	爱夏的调合等级达到了Lv50
モンスタ−讨伐2	讨伐了黄泉の牙の兽
调合（品质）2	调合了品质为120的影野クロ−ク
モンスタ−讨伐3	讨伐了鳞抱きし君主
冒险者レベル　上级	爱夏的战斗等级达到了Lv50
モンスタ−讨伐4	讨伐了翼をもつもの
调合（品质）3	调合了品质为120的音无しの靴



流程攻略

本作中不会出现由全灭导致Game Over的情况，但每一周目只有第1年4月1日开始至第3年3月30日这三年时间，游戏会在第4年4月2日触发ED结局。由于本作的各主要角色结局以及奖杯的解锁基本都需要通过触发事件来完成，因此本次的攻略将以时间为主线，在梳理了各角色事件发生的先后顺序的基础上，为大家推荐最省时省事的完成主线、达成目标、触发全结局&全事件以及解锁奖杯的攻略方法。因此也推荐玩家在每个时间段的开头都专门存档一次，如果在某个时间段内的流程推动不够理想的话也可以读档重来。为了尽可能多地达成结局，玩家需要尽快推动主线的进程，练级的时候也可以只做必要的采取，将精力主要集中于打怪，这样也可以节省不少时间。

由于二周目可以继承装备和钱，因此最好在第3年的3月30日让角色装备上想要继承的物品，其余全部变卖掉。并且通关后调合技能和店内登录道具也可以继承。但要注意的是如果玩家想在二周目选择困难模式，那么就只能开新档。因为困难模式是不能继承任何东西的。即使玩家一周目以困难模式通关，使用此通关存档开的二周目也会自动变为普通模式。因此个人推荐一周目就挑战困难模式，达成救出妮奥的主线后还可以同时解锁两个“再会”的奖杯，然后继承此通关存档在普通模式下再进行二周目。



时间
第1年4月1日～第1年4月3日

※阿尼来到爱夏的工作室时会获得奖杯“何をしてたの？”和CG。

目标“薬の材料を集めよう”（主线相关）

●在院子里的大树旁边采取素材即可达成。
●在工作室前的水井前取水备用。

目标“アトリエで調合しよう”（主线相关）

●回到工作室中调合リ－ゼン软膏并交给阿尼。

目标“薬草園に行こう”（主线相关）

●去往“アルトゥ－ル药草园”的“药草园·最深处”即可达成。
※触发事件后，日记记入“ニオがいた！”



时间
第1年4月3日～第1年4月中旬

目标“郊の村へ行こう”（主线相关）

●去往リ－ゼンガング即可达成。
●在“涸れ谷”会触发第一次与魔物フル－ツハムスタ－对战的事件，此时可使用“匂い袋”对其一击必杀。
●进入リ－ゼンガング 村会触发蕾吉娜和玛丽昂的登场事件。
●进入レジナの家会触发事件，此后可在其家中进行调合，记录日记或进行存档等。
●不要在蕾吉娜家中进行调合，直接前往フィルツベルク。
※日记记入“頼れるお姉さん”。

目标“フィルツベルクへ行こう”（主线相关）

●到达フィルツベルク。
●在近くの森会触发第二次与魔物フル－ツハムスタ－对战的事件，战胜后采取周围的素材备用。

目标“街の高台で待ち合わせ”（主线相关）

●从大桥进入バザ－通り会触发薇尔贝儿的登场事件。沿着バザ－通り会来到高台の广场完成目标，并触发梅里埃塔（メリエッタ）和哈利的登场事件，黑猫の散步道也可以使用。
●爱夏从哈利处获得“ハリ－の貸し部屋”，此后可在房间中进行调合、存档或记录日记等。
※日记记入“约束のために”。

阿尼事件1

事件名称：药士休业の理由
触发地点：黑猫の散步道
事件后，阿尼会出现在世界地图上。



时间
第1年4月下旬～第1年7月下旬

目标“フィルツベルクを周ろう”“身近なことから始めよう”“薬草園の道案内”（主线相关）

●进入高台の广场，触发爱夏丢钱包的事件，可获得奖杯“愉快なア－シャ”和CG。事件后可以开始接受并完成街上居民的纳品委托任务。
●去バザ－通り触发哈利相关事件，之后按R键可使用快捷的场景移动功能。

哈利事件1

事件名称：バザ–ルの准备
触发地点：バザ–通り
触发条件：进入バザ–通り后自动触发。
事件触发后，每月的10日到19日在バザ–通り会举办集市（バザ–ル）。

●在フィルツベルク大桥触发事件，可邀请薇尔贝儿成为同伴（需回到高台の广场进行邀请，对话后选择“仲间をする”即可）。
※日记记入 “小さな魔法使い？ ”

薇尔贝儿事件1

事件名称：ベルちゃんの格好
触发地点：从フィルツベルク出发去往世界地图。
触发条件：薇尔贝儿在队伍里。

●目标“フィルツベルクを周ろう”触发的十天后会发生目标“身近なことから始めよう”，从世界地图进入川沿いの街道触发事件即可完成此目标，然后会触发琳卡（リンカ）的登场事件以及目标“药草园の道案内”。

薇尔贝儿事件2

事件名称：魔法与炼金术
触发地点：任意采取地
触发条件：薇尔贝儿在队伍中并获得战斗的胜利。

●去往“アルトゥ–ル药草园”，沿着“药草园・回廊“进入“药草园・最深处”可完成目标“药草园の道案内”。
※日记记入“遗迹案内”。
●返回フィルツベルク，在途中路过五分咲き野原时会触发娜娜卡的登场事件。
●返回途中路过隧道迹・旧扬水地会触发尤里斯的登场事件并触发目标“出口を探して”。

目标“出口を探して”（主线相关）

去往洞口尽头在左侧有提示图标的地方选择调查，再去往右侧调查提示图标即可达成目标并触发事件。在“隧道迹・坏れかけの桥”处可获得“花占いの札”。
※日记记入“旅は道连れ”。

阿尼事件2

事件名称：阿尼的商店
触发地点：世界地图上阿尼的所在地
触发条件：已触发“药士休业の理由”这一事件。

此事件发生后就可以在世界地图上使用阿尼的商店了。路过阿尼的商店“夕烧の马车商”时可尽量购入“青とげの实”、“水の结晶”、“苍白の粘土”、“丰かな根っこ”和“女王バチの巢”。

回到フィルツベルク即可达成“フィルツベルクを周ろう”的目标，可入手参考书《参考书・炼金术の基础》并触发目标“炼金术の基础”和“炼金术の实践”。在集市期间可触发下列事件：

薇尔贝儿事件3

事件名称：ウィルベルのお店
触发地点：バザ–通り
触发条件：与开店的薇尔贝儿对话。

蕾吉娜事件1

事件名称：蕾吉娜的店
触发地点：バザ–通り
触发条件：与开店的蕾吉娜对话。

哈利事件2

事件名称：集市
触发地点：バザ–通り
触发条件：第一次前往集市后会自动触发事件。
※获得奖杯“バザ–ル！ ”和CG。

目标“发掘屋さんのお祭り”

●回到リ–ゼンガング 后只要与蕾吉娜的Friend值达到20以上的话，会在レジナの家触发“发掘屋さんのお祭り”。
●从村の广场进入リ–ゼンガング・上层，打倒リ–ゼンガング・上层的所有敌人后会触发事件，之后进入リ–ゼンガング・中层再将里面的敌人全部打倒后会完成目标。
※日记记入“スラグの间引き”。

蕾吉娜事件2

事件名称：亲玉の抜け壳
触发地点：リ–ゼンガング・中层
触发条件：达成目标“发掘屋さんのお祭り”;队伍中有蕾吉娜。

7月末参加品评会，为了取得哈利的END必须取胜。用在黑猫の散步道购入的カゴ参赛比较容易取胜（但赛前最好存档以防万一）。赛后可从黑猫の散步道购回カゴ并装备上。

哈利事件3

事件名称：わくわく掘り出し物合战
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：“バザ–ル！”事件触发后已经过3天以上；已触发目标“药草园の道案内”。

哈利事件4

事件名称：品评会初出场
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：在黑猫の散步道与梅里埃塔对话。
※获得奖杯“わくわく掘り出し物合战”和CG；获胜的话会获得奖杯“初めての优胜！”；日记记入“品评会胜利”。

梅里埃塔事件1

事件名称：品评会の出展品
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：品评会参加后。

梅里埃塔事件2

事件名称：押しに弱い
触发地点：バザ–通り
触发条件：触发了品评会の出展品这一事件；集市举行中。

时间



第1年7月下旬～第1年11月上旬

目标“炼金术の实践”（主线相关）

●调合クラフト即可完成目标。
※日记记入“初めての炼金术”；触发目标“续・炼金术の基础”和“マリオンオフィスの地图”。

薇尔贝儿事件4

事件名称：魔法使いの自由课题
触发地点：高台的广场
触发条件：与薇尔贝儿的Friend值达到20以上/达成“炼金术の实践”。
※触发目标“魔法使いの自由课题”

梅里埃塔事件3

事件名称：素敌なおじさま
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：达成“炼金术の实践”。

弗雷托（フレッド）事件1

事件名称：パン屋さん开店准备
触发地点：高台の广场
触发条件：“バザ–ル！”事件触发后经过60天以上。

目标“マリオンオフィスの地图”

●达成目标“药草园の道案内”的15天后，并已达成目标“炼金术の实践”。

●去マリオンオフィス触发事件即可达成目标。
※达成后可邀请琳卡成为同伴；日记记入“心强い护卫さん”；触发目标“ハロス村の调查”。

目标“新たなる知识”

●当爱夏的调合等级达到第10级时就会触发此目标，黑猫の散步道会开始出售参考书《食事と药膳の调合》、《丰かな衣食住》和《全国お守り百科》。
●之后触发爱夏相关事件“炼金术を知ってる人”即可完成目标。

梅里埃塔事件4

事件名称：药の效能
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：“新たなる知识”事件发生的10天以后。

目标“续・炼金术の实践”（主线相关）

●调合フラム后即可达成目标。

目标“ガラスの遗迹调查”和“ガラスの遗迹调查报告”（主线相关）

●参加完品评会的1天以后，在ハリ－の贷し部屋会触发目标。如果没有参加品评会的话会在第1年8月16日以后强制触发。
●在“グラス工房迹・第三回廊”触发事件。
※入手“ガラスの花びら”。
●在“グラス工房・炉心部”触发事件后即可达成目标“ガラスの遗迹调查”，并触发目标“ガラスの遗迹调查报告”。
●回到ハリ－商会本部触发事件即可达成目标“ガラスの遗迹调查报告”。
※日记记入“ガラス工房の调查”。

蕾吉娜事件3

事件名称：发掘屋さんのお仕事
触发地点：グラス工房迹・第二回廊
触发条件：队伍中有蕾吉娜。

阿尼事件3

事件名称：お母さんみたい
触发地点：世界地图上阿尼的所在处
触发条件：第一年9月1日以后；已开启阿尼的商店。
　　如果阿尼离主人公所在地太远也可以之后触发此事件。

阿尼事件4

事件名称：ちゃんと食べなさい
触发地点：世界地图上阿尼的所在处
触发条件：已触发お母さんみたい的事件。
　　如果阿尼离主人公所在地太远也可以之后触发此事件。

弗雷托事件2

事件名称：パン屋さん开店
触发地点：高台的广场
触发条件：“パン屋さん开店准备”事件触发的30天以后。
　　事件后就可以在フレッドパン屋中购买物品。

弗雷托事件3

事件名称：パンの历史
触发地点：フレッドパン屋
触发条件：“パン屋さん开店！”事件发生的1天以上；进入过フレッドパン屋两次。

　　ガラス工房的调查完成后，可将队伍中的成员换成薇尔贝儿和琳卡，并去往ハロス村。

目标“ハロス村の调查”和“ハロス村の调查报告”（主线相关）

●进入ハロス村后在第一个分叉处往右侧的水场走，调查提示图标处可以触发事件。
●进入村中的废屋后会触发事件，在“ハロス村・旧居住地”的宝箱中有“神秘のタリスマン”，获得后可给爱夏装备上。
●进入ハロス村・广场会触发事件
※入手“彼岸の花びら”。
●调查广场平台上的提示图标会触发事件并达成目标“ハロス村の调查”。
●琳卡在队伍中的话会强制发生与吉斯古利夫的战斗，
●与吉斯古利夫的对战必输，但记得在战后回复HP。
※战斗后触发目标“ハロス村の调查报告”。
●去往マリオンオフィス触发事件即可达成目标“ハロス村の调查报告”。
※日记记入“ハロス村の调查”；玛丽昂可以加入队伍。

琳卡事件1

事件名称：リンカの发
触发地点：森の街道或平原の街道
触发条件：琳卡在队伍中。

纳朗事件1

事件名称：音の探求者
触发地点：风の香る草原
触发条件：已触发“街の高台で待ち合わせ”事件。



阿尼事件5

事件名称：頼りになる相棒
触发地点：世界地图上阿尼的所在地
触发条件：已触发事件“ちゃんと食べなさい”。

爱夏事件1

事件名称：ニオと花
触发地点：ハリ―の贷し部屋
触发条件：达成目标“ハロス村の调查报告”与“ガラスの遗迹の调查报告”。

爱夏事件2

事件名称：炼金术を知つてる人
触发地点：ハリ―の贷し部屋
触发条件：已触发“ニオと花”的事件；调合等级达到15级以上/在房间中进行调合。

玛丽昂事件1

事件名称：マリオンの故乡
触发地点：ハリ―の贷し部屋
触发条件：达成目标“ハロス村の调查”并经过1天以上。

玛丽昂事件2

事件名称：マリオンの上司
触发地点：マリオンオフィス
触发条件：已触发“マリオンの故乡”的事件。

梅里埃塔事件5

事件名称：すてきなきらきら
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：已触发“ニオと花”的事件。

纳朗事件2

事件名称：空だけを见る
触发地点：高台の广场
触发条件：已触发事件“音の探求者”。

此事件触发后纳朗出现在世界地图上，纳朗的商店也可使用（注：在纳朗处购得的金刚石不要随便用掉，可用来在之后合成“スキル强化LV.3”、“全能力+6”、“速さ+5”的物品）。

阿尼事件6

事件名称：お药の注文
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：已触发“赖りになる相棒”的事件。
※触发此事件后会出现目标“（纳品）お药の注文”。

目标“（纳品）お药の注文”

去フィルツベルク大桥，将所要求的10个リ－ゼン软膏交给阿尼。

目标“魔法使いの自由课题”

●目标触发的1天以后会在ハリ－の贷し部屋触发事件。
●调合等级达到20级以上后，在上个事件的1天以后会继续在ハリ－の贷し部屋触发事件，习得茜さす神铁的调合方法。
●调合茜さす神铁后即可完成目标。
目标达成后可以从フィルツベルク前往リ－ゼンガング，再回到フィルツベルク来收集事件，队伍成员推荐使用薇尔贝儿和琳卡。

琳卡事件2

事件名称：ア－シャのお料理教室
触发地点：草原野山、近くの森、湧水の森中的任意一处
触发条件：与琳卡的Friend值在20以上；已触发“リンカの发”事件；目标“ハロス村の调查报告”达成；琳卡在队伍中
※触发此事件后会出现目标“ア－シャのお料理教室”。

纳朗事件3

事件名称：まるで别人
触发地点：世界地图上纳朗的所在地
触发条件：已触发“空だけを见る”事件，在纳朗处购入“山师のサイコロ”并未角色装备上。

纳朗事件4

事件名称：风を待ってる
触发地点：世界地图上纳朗的所在地
触发条件：已触发“まるで别人”事件。

纳朗事件5

事件名称：仆の仕事场
触发地点：リ－ゼンガング 的村の广场
触发条件：已触发“まるで别人”事件。

吉斯吉利夫事件1

事件名称：遗迹调查
触发地点：リ－ゼンガング・上层
触发条件：达成目标“ハロス村の调查报告”；“发掘屋さんのお祭り”事件不能在进行中；还未触发“奇妙な屋敷”。

薇尔贝儿事件5

事件名称：反省しないベルちゃん
触发地点：ハリ－の贷し部屋
触发条件：目标“魔法使いの自由课题”达成3日以上。
※日记记入“反省しないベルちゃん”。

薇尔贝儿事件6

事件名称：大婆祥からのお礼
触发地点：ハリ－の贷し部屋
触发条件：“反省しないベルちゃん”事件发生3日以上。
推荐礼物选择“野菜”，可入手之后事件调合要用的“赤い恶魔”，因此在调合时也要避免用掉它。

薇尔贝儿事件7

事件名称：どういう仕组み?
触发地点：バザ–通り
触发条件：举办集市时；已触发“大婆样からのお礼”事件。

阿尼事件7

事件名称：ア–ニ–の梦
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：目标“（纳品）お药の注文”达成后过15天以上。

目标“炼金术を知ってる人”（主线相关）

●在マリオンオフィス触发事件。
●在ハリ–商会本部触发事件即可达成目标。
※触发目标“奇妙な屋敷”。

时间



第1年11月～第1年2月上旬

目标“ナナカさんは今？”。

●在草原野山触发事件后即可达成此目标，并可同时推进目标“ア–シャのお料理教室”事件的发展。要注意的是草原野山要在踏破平原野山和古びた炭矿后才会出现。

娜娜卡事件1

事件名称：游牧の神样
触发地点：草原野山
触发条件：已达成“出口を探して"。



目标“ア-シャのお料理教室”

●在湧水の森触发最后的事件，可达成“ア–シャのお料理教室”。

目标“奇妙な屋敷”（主线相关）

●进入贰番馆和贰番馆・エントランス触发事件后进入贰番馆・第二书库。
●在贰番馆・第二书库会强制进行战斗，战斗后回到贰番馆・エントランス会触发剧情，通往前方的道路会被打开。
●陆续在贰番馆・第三书库、贰番馆・第四书库触发剧情，会入手“表纸のすりきれた本”。
●回到贰番馆・エントランス触发剧情即可达成目标。
※触发目标“借りた本”/奥蒂利亚可加入队伍。

纳朗事件6

事件名称：水と油
触发地点：世界地图中纳朗的所在地
触发条件：已触发“风を待ってる”事件。

12月～1月之间务必要回フィルツベルク参加品评会并获胜，此次品评会利用在ハロス村得到的神秘のタリスマン或者在星くずの憧れ买到的山师のサイコロ都比较容易获胜，但事前还是最好先存档。品评会结束后也别忘了将展品重新购回。

阿尼事件8

事件名称：庄园の地主
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：“ア–ニ–の梦”事件发生15天后。

哈利事件5

事件名称：终生のライバル

触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：品评会获得两连胜。

目标“借りた本”（主线相关）

●回到ハリ–の贷し部屋触发事件即可达成目标。
●可把队伍成员换为蕾吉娜和琳卡，并去往リ–ゼンガング 。
※触发目标“光る花は南西の街に？”、“阳を避けて咲く花”、“百年に一度咲く花”和“雨を待つ花”。

梅里埃塔事件6

事件名称：商谈失败
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：已触发事件“すてきなきらきら”；目标“借りた本”达成。

阿尼事件9

事件名称：ア–ニ–と地主さん
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：触发“庄园の地主”事件的15天后
※事件后日记记入“ア–ニ–と地主さん”。

阿尼事件10

事件名称：元气のないア–ニ–さん
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：“ア–ニ–と地主さん”事件触发的1天后。
※事件后触发目标“元气のないア–ニ–さん”。

纳朗事件7

事件名称：大切なバランス
触发地点：フィルツベルク大桥
触发条件：已触发事件“水と油”。
※事件后日记记入“大切なバランス”。

纳朗事件8

事件名称：客寄せ
触发地点：バザ–通り
触发条件：已触发事件“大切なバランス”；集市举行中。

目标“元气のないア-ニ-さん”

●去フィルツベルク大桥将10个虫除け草交给阿尼。

吉斯古利夫事件2

事件名称：纳得の调合品
触发地点：フィルツベルク
触发条件：达成目标“借りた本”；从世界地图上进入フィルツベルク。
※事件后触发目标“（纳品）纳得の调合品”。

玛丽昂事件3

事件名称：料理の行方
触发地点：高台の广场
触发条件：目标“ア–シャのお料理教室”达成15天以上。
※事件后日记记入“料理の行方”。

梅里埃塔事件7

事件名称：同じお髭でも…
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：已触发“（纳品）纳得の调合品”；与梅里埃塔对话。

梅里埃塔事件8

事件名称：素敌なおじさま②
触发地点：バザ–通り
触发条件：目标“ハロス村の调查报告”达成；已触发“素敌なおじさま”；集市举行中。

阿尼事件11

事件名称：名誉挽回
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：目标“元气のないアーニーさん”达成15天以上。
※事件后日记记入“名誉挽回”，并获得“ミルヒ豆”99个。

阿尼事件12

事件名称：まつたり动物ぐるみ
触发地点：世界地图上阿尼的所在地。
触发条件：触发事件“名誉挽回”。
※事件后获得秒杀品评会的道具“まつたり动物ぐるみ“。

时间
第1年2月～第2年6月

目标“纳得の调合品”

●去贰番馆・エントランス将所要求物品交给吉斯古利夫即可完成课题“自由课题”，并达成目标。
●目标达成后可前往ホルンハイム。

琳卡事件3

事件名称：リンカの服
触发地点：森の街道、平原の街道、惑いの森的任意一处。
触发条件：已触发“料理の行方”事件/队伍中有琳卡。

纳朗事件9

事件名称：仕事と音乐
触发地点：世界地图上纳朗的所在地。
触发条件：已触发“大切なバランス”事件。

奥蒂莉亚事件1

事件名称：好物は?
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：目标“借りた本”达成。

吉斯古利夫事件3

事件名称：ネタバレ禁止!
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：目标“（纳品）纳得の调合品”达成。

目标“光る花は南西の街に?”（主线相关）

●进入ホルンハイム触发凯尔的登场事件即可达成目标。
●目标达成后，可在“气球の栈桥”坐气球去往“ホムンクルスの街”，购入《土と生きる炼金术士》后回到ホルンハイム。
●在“鸦亭の空き部屋”制作3个“荣养剂”，然后去往“盐の沙漠”。

蕾吉娜事件4

事件名称：レジナの父亲
触发地点：エステン湿地
触发条件：进入エステン湿地会自动触发。

尤里斯&娜娜卡事件1

事件名称：恶いお水
触发地点：エステン湿地
触发条件：已触发“游牧の神样”。

吉斯古利夫事件4

事件名称：炼金术の历史
触发地点：ホルンハイムの广场
触发条件：已触发“（纳品）纳得の调合品”。

纳朗事件10

事件名称：良いコンビ

触发地点：ホルンハイムの广场
触发条件：已触发“仕事と音乐”。

凯尔事件1

事件名称：白い鸦亭のマスター
触发地点：白い鸦亭
触发条件：第一次进入“白い鸦亭”会自动触发。

凯尔事件2

事件名称：白い鸦亭の空き部屋
触发地点：ホルンハイムの广场
触发条件：触发“白い鸦亭のマスター”的1天以后。
※触发此事件后就可以在ホルンハイム进行调合、存档、记录日记等活动了。

凯尔事件3

事件名称：东方の香辛料
触发地点：白い鸦亭
触发条件：已触发“アーニーの梦”。

凯尔事件4

事件名称：男の价值
触发地点：白い鸦亭
触发条件：已触发“白い鸦亭の空き部屋”；蕾吉娜在队伍中。

目标“百年に一度咲く花”和“（纳品）百年に一度咲く花”（主线相关）

●在盐の砂漠・骨将制作好的营养剂交出，可入手食虫花の花びら。
※日记记入“盐のニオ”。
●在“盐の砂漠・骨”可采取到“白银の毛皮”。达成目标后回到ホルンハイム的工作室按“1.辉くウロコ（ウロコ）/2.力を注ぐ/3.白银の毛皮（革材料）/4.白银の毛皮"的顺序调合“流浪の民のくつ”。可获得“风のように步ける”这一特殊效果的道具。

尤里斯&娜娜卡事件2

事件名称：药草探し
触发地点：エステン湿地・沼地
触发条件：到达ホルンハイム。
※此事件后会触发目标“药草探し”。

目标“药草探し”

●剧情事件触发后可在附近进行采取，然后将所要求的草药交给娜娜卡达成课题“ポロちゃんの治疗”，即可完成目标。
※日记记入“兽医さん”；娜娜卡会出现在世界地图上，其店铺也可以利用了。
●在此地还可触发蕾吉娜的“发掘屋さんの勘”事件，地图上会出现“リーゼンガング・下层”。建议先前往“リーゼンガング・下层”，并按照リーゼンガング→药草园→贰番馆→フィルツベルク的顺序触发事件。在移动期间可以推动目标“雨を待つ花”的进行。

塔妮亚事件1

事件名称：采れたての盐
触发地点：世界地图上塔妮亚所在地点
触发条件：已在“盐の砂漠・灯”触发目标“百年に一度咲く花”的相关事件。

蕾吉娜事件5

事件名称：发掘屋さんの勘
触发地点：エステン湿地・沼地
触发条件：蕾吉娜在队伍中；目标“百年に一度咲く花”已达成。
※触发此事件后出现“リーゼンガング・下层”。

蕾吉娜事件6

事件名称：亲玉の拔け壳
触发地点：リーゼンガング・中层
触发条件：已达成“发掘屋さんのお祭り”；队伍中有蕾吉娜。

吉斯吉利夫事件5

事件名称：遗迹调查②
触发地点：药草园・回廊
触发条件：已达成目标“（纳品）纳得の调合品”。

吉斯吉利夫事件6

事件名称：使役される存在
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：“ネタバレ禁止！”发生的15天以后；已触发“炼金术の历史”。

奥蒂莉亚事件2

事件名称：甘い物
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：“好物は？”发生的3天以后。

蕾吉娜事件7

事件名称：大家族のお姊ちゃん
触发地点：近くの森、湧水の森和实りの绿叶林的任意一处。
触发条件：已触发“发掘屋さんのお仕事”和“レジナの父亲”；队伍中有蕾吉娜。

尤里斯&娜娜卡事件3

事件名称：游牧以外のお仕事
触发地点：世界地图上娜娜卡的所在地。
触发条件：已达成目标“药草探し”。

纳朗事件11

事件名称：诗人に大切なもの
触发地点：世界地图上纳朗的所在地。
触发条件：“良いコンビ”发生的30天后。

时间

第2年6月下旬～9月中旬

薇尔贝儿事件8

事件名称：一攫千金
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：与薇尔贝儿的Friend值达到40以上；已触发“大婆祥からのお礼”；目标“ガラスの遗迹调查报告”已达成。

薇尔贝儿事件9

事件名称：凄い秘宝探し
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：触发“一攫千金”的1天以后
※事件后会触发目标“凄い秘宝探し”。

目标“凄い秘宝探し”

●确认蕾吉娜的Friend度达到80以上后，可以将队伍成员换为琳卡和薇尔贝儿。
●按照“フィルツベルク大桥”、“グラス工房迹・炉心部”、“グラス工房迹・第三回廊”和“黑猫の散步道”的顺序触发事件，即可达成目标。
回来后可参加品评会，用之前阿尼给的“まったり动物ぐるみ”参加品评会，赛后记得购回。

目标“新作パンのアイデア”

●在“黑猫の散步道”和“フレッドパン屋”相继触发事件即可达成目标。
●达成后可以经由贰番馆去往ホルンハイム。
※日记记入“新作パン”。

爱夏事件3

事件名称：お昼寝
触发地点：高台の广场
触发条件：第2年4月1日以后均可触发。

琳卡事件4

事件名称：友达作り
触发地点：バザ–通り
触发条件：触发“リンカの服”的10天以后。

琳卡事件5

事件名称：2人目の友达
触发地点：バザ–通り
触发条件：触发“友达作り”的1天以后。

琳卡事件6

事件名称：3人目の友达
触发地点：高台の广场
触发条件：触发“2人目の友达”的1天以后; 队伍中有琳卡。

琳卡事件7

事件名称：呼び入みのやり方
触发地点：バザ–通り
触发条件：已触发“友达作り”；集市举办中。

吉斯古利夫事件7

事件名称：心の中の先生
触发地点：バザ–通り
触发条件：达成目标“（纳品）纳得の调合品”后；集市举办中。

玛丽昂事件4

事件名称：仲良くしてあげて
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：已触发琳卡的“2人目の友达”的事件。

哈利事件6

事件名称：世界の秘宝から
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：第2年6月1日以后；参加过品评会。
※事件后会得到参考书《世界の秘宝》。

梅里埃塔事件9

事件名称：キラキラ
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：“商谈失败？”事件触发的30天后；爱夏已经到过“ホムンクルスの街”。
※事件后会触发目标“キラキラ”。

弗雷托事件4

事件名称：一目惚れ
触发地点：フレッドパン屋
触发条件：第1年3月1日以后；爱夏去过“フレッドパン屋”两次以上。

弗雷托事件5

事件名称：新作パンのアイデア
触发地点：フレッドパン屋
触发条件：“一目惚れ”发生的7天以后。
※事件后会触发目标“新作パンのアイデア”。

奥蒂莉亚事件3

事件名称：もしかして迷子?
触发地点：バザ–通り
触发条件：已触发事件“甘い物”；集市举办中。

琳卡&玛丽昂事件1

事件名称：缘の下の力持ち
触发地点：隧道迹
触发条件：已触发“マリオンの故乡”；队伍中没有琳卡。
※建议在推进目标“凄い秘宝探し”时触发。

哈利事件7

事件名称：实地调查
触发地点：グラス工房迹
触发条件：达成目标“ガラスの遗迹调查报告”后。
※建议在推进目标“凄い秘宝探し”时触发。

娜娜卡事件2

事件名称：ナナカのうし
触发地点：平原の街道
触发条件：已达成目标“药草探し”；已触发阿尼的事件“頼りになる相棒”。

琳卡事件8

事件名称：ふさわしい强敌
触发地点：不断の木阴林
触发条件：已触发“友达作り”。
※事件后会触发目标“ふさわしい强敌”。

尤里斯&娜娜卡事件4

事件名称：いつも一绪
触发地点：世界地图上娜娜卡的所在地。
触发条件：已触发“游牧以外のお仕事”。

奥蒂莉亚事件4

事件名称：お茶と甘い物
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：已触发“甘い物”的3天后。

目标“キラキラ”

●在ホムンクルスの街与头上有叹号的两只ホムンクルス对话即可达成目标。
※日记记入“甘いきらきら”。
●可按ホルンハイム→ホムンクルスの街→盐の砂漠→ホルンハイム→フィルツベルク贰番馆→リ–ゼンガング的顺序沿路触发事件。
●预留2万金钱购入气球。

塔妮亚事件2

事件名称：盐の花
触发地点：世界地图上塔妮亚的所在地。
触发条件：已触发“采れたての盐”。
※事件后会得到“盐の花”。

尤里斯&娜娜卡事件5

事件名称：お代の代わり
触发地点：世界地图上娜娜卡的所在地。
触发条件：已触发“いつも一绪”。
※事件后会日记记入“お代の代わり”。

奥蒂莉亚事件5

事件名称：マスタ–ってどんな人?
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：触发“お茶と甘い物”的3天后。

玛丽昂事件5

事件名称：マリオンの仕事
触发地点：村の广场
触发条件：已触发“仲良くしてあげて”。

玛丽昂事件6

事件名称：根性の无い奴
触发地点：村の广场
触发条件：触发“マリオンの仕事”的1天以后。

吉斯古利夫事件8

事件名称：适量って?
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：触发“心の中の先生”的15天以后；集市举行中。

玛丽昂事件7

事件名称：もう一押し
触发地点：マリオンオフィス
触发条件：已触发“根性の无い奴”。

梅里埃塔事件10

事件名称：荷物の行方
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：达成目标“キラキラ”的1天以后。
※事件后会触发目标“荷物の行方”。

弗雷托事件6

事件名称：そぼろパン
触发地点：フレッドパン屋
触发条件：目标“新作パンのアイデア”达成的15天以后。
※事件后フレッドパン屋中会开始出售“そぼろパン”。

弗雷托事件7

事件名称：饵付け
触发地点：高台の广场
触发条件：“そぼろパン”触发的1天以后。
※事件后获得奖杯“饵付け”和CG。

奥蒂莉亚事件6

事件名称：トッセリの制御盘
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：已触发“マスタ–ってどんな人？”的3天以后。
※事件后会触发目标“トッセリの制御盘”。

目标“トッセリの制御盘”

●去贰番馆・第七书库调查有提示图标的地点，然后返回贰番馆・エントランス触发事件即可达成目标。
●目标达成后可前往ホルンハイム。

目标“荷物の行方”

●可把队伍中的一人换成尤里斯。
●在ホルンハイムの广场触发事件后再回到黑猫の散步道触发事件即可达成目标。
※日记记入“色仕掛け”。

凯尔事件5

事件名称：男同士
触发地点：白い鸦亭
触发条件：已触发尤里斯和娜娜卡的事件“お代の代わり”。

凯尔事件6

事件名称：报复活动
触发地点：白い鸦亭
触发条件：已触发“东方の香辛料”；已触发“男同士”事件1天以上。

凯尔事件7

事件名称：恶魔のお手传い
触发地点：白い鸦亭
触发条件：已触发“报复活动”1天以上；图鉴里已经登录“赤い恶魔”。
※事件后会触发目标“恶魔のお手传い”并习得“地狱のおつゆ”的制作方法。

目标“恶魔のお手传い”

●将“地狱のおつゆ”调合好后交给凯尔。

爱夏事件4

事件名称：气球を买おう！
触发地点：气球の栈桥
触发条件：已乘坐了3次气球以上；与托比（トビ–）对话。
※事件后会触发目标“气球を买おう！”。

娜娜卡事件3

事件名称：传统あつたか织物
触发地点：世界地图中娜娜卡的所在地。
触发条件：触发“お代の代わり”后。



凯尔事件8

事件名称：甘味谈义
触发地点：白い鸦亭
触发条件：已触发“东方の香辛料”；已达成目标“恶魔のお手伝い”和“元气のないアーニーさん”。

●在收集了四朵花以上后，到达フィルツベルク后会触发爱夏的“花の香”事件。
※可获得奖杯“花の香”和CG。

妮奥事件1

事件名称：ニオのいる场所
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：触发“花の香”的1天以后。

妮奥事件2

事件名称：幽灵骚动
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：触发“花の香”的1天以后。

妮奥事件3

事件名称：幽灵骚动②
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：已触发“幽灵骚动”；从世界地图进入フィルツベルク或者选择休息（休む）。

妮奥事件4

事件名称：夜に来る理由
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：已触发“ニオのいる场所”；在ハリーの贷し部屋进行调合。

时间

第二年9月～11月上旬

目标“阳を避けて咲く花”（主线相关）

●在第2年4月1日以后，已触发“花の香”事件的情况下，会在高台の广场触发纳朗告诉爱夏11月11日会发生日蚀的事件。
●在第2年11月11日可在ホルンハイム触发事件，达成目标。
※入手“阳食いの花びら”；日记记入“日食のニオ”。
●在救出妮奥前纳品委托最好确保已经每个人的委托都分别完成了4个。并且可将尤里斯编入队伍，培养Friend度到35以上。

目标“气球を买おう！”

●购入气球后可按ホムンクルスの街→盐の砂漠→ホルンハイム的顺序触发事件，而浮游岛则可留到之后再进入。
●触发完事件后可去往リーゼンガング，将队伍成员变更为尤里斯和蕾吉娜并前往フィルツベルク。

目标“迷子の仔牛”。

●按照湧水の森→不断の木阴林→エステン湿地・沼地的顺序触发。最后在世界地图上与娜娜卡触发事件即可达成目标。
※入手“湿原の花びら”；日记记入“归れないニオ”。

蕾吉娜事件8

事件名称：弟さんの礼装
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：与蕾吉娜的Fiend值达到50以上；已触发“弟にそっくり”。
※事件后会触发目标“弟さんの礼装”。

目标“弟さんの礼装”

●队伍中要有尤里斯。

●在世界地图上去往阿尼所在的地点触发事件。
●去往レジナの家触发事件，即可达成目标。
※解锁奖杯“姊の心”和CG；日记记入“仕立て屋さん”。

塔妮亚事件3

事件名称：贮蓄の方法
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：已触发“见えないオシャレ”；阿尼的事件“名誉挽回”发生的15天后。
※事件后会触发目标“贮蓄の方法”。

目标“贮蓄の方法”

●在世界地图上去往塔妮亚所在的地点触发，可解锁奖杯“あしながア–ニ–”和CG。
●在世界地图上去往阿尼所在地触发事件，即可完成目标。

弗雷托事件8

事件名称：ネコちゃんパン
触发地点：フレッドパン屋
触发条件：“そぼろパン”发生的15天后。

奥蒂莉亚事件7

事件名称：梦见るオ–トマタ
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：目标“トッセリの制御盘”达成的1天以后; 目标“最后の书物”还未达成。
※事件后日记记入“梦见るオ–トマタ”。

奥蒂莉亚事件8

事件名称：甘いもの禁止期间
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：触发“マスタ–ってどんな人？”的3天以后。
※事件后日记记入“甘いもの禁止期间”。

梅里埃塔事件11

事件名称：お客さんの生の声
触发地点：ホムンクルスの街
触发条件：触发爱夏的事件“ホムンクルスの旅立ち”的15天后。

塔妮亚事件4

事件名称：街のもの
触发地点：世界地图上塔妮亚的所在地
触发条件：已发生“见えないオシャレ”
※事件后会触发目标“街のもの”。

目标“街のもの”

●去往黑猫の散步道继续触发事件，然后去世界地图上找塔妮亚即可达成目标。
※日记记入“憧れる少女”。

尤里斯事件1

事件名称：一族の定め
触发地点：エステン湿地・沼地
触发条件：尤里斯在队伍中。

尤里斯事件2

事件名称：ア–シャの寝言
触发地点：五分咲き野原、实りの绿叶林、不断の木阴林的任意一处
触发条件：与尤里斯的Firend值达到10以上；触发“一族の定め”；尤里斯在队伍中。

尤里斯事件3

事件名称：大したものだ
触发地点：任意采取地
触发条件：已触发“ア–シャの寝言”；尤里斯在队伍中并在战斗中获胜。

阿尼事件13

事件名称：恶い男

触发地点：世界地图上阿尼的所在地。
触发条件：已达成目标“贮蓄の方法”。

薇尔贝儿事件10

事件名称：大婆样のお礼②
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：第二年10月1日以后；达成目标“凄い秘宝探し”的3天后。

薇尔贝儿事件11

事件名称：大婆样ってどんな人?
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：触发“大婆样のお礼②”的3天后。

尤里斯事件4

事件名称：ユ–リスのお店
触发地点：フィルツベルク大桥
触发条件：集市举行中；与在フィルツベルク大桥的尤里斯对话。

弗雷托事件9

事件名称：パン屋さんは见た
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：已触发“ネコちゃんパン”。

弗雷托事件10

事件名称：究极のパン
触发地点：フレッドパン屋
触发条件：触发“パン屋さんは见た”的1天以后；凯尔和奥蒂莉亚的事件也分别要同时推进。
※事件后会触发目标“究极のパン”。

目标“究极のパン”

●按照贰番馆・エントランス→白い鸦亭→フレッドパン屋的顺序触发事件即可达成目标。
※日记记入究极のパン。

娜娜卡事件4

事件名称：归ってきたポロ
触发地点：世界地图上娜娜卡的所在地。
触发条件：目标“迷子の仔牛の报告”达成的15天后。

娜娜卡事件5

事件名称：无驮遣いを止めて
触发地点：バザ–通り
触发条件：已触发“归ってきたポロ”；集市举行中。

凯尔事件9

事件名称：男がすたる!
触发地点：バザ–通り
触发条件：已达成目标“恶魔のお手传い”；集市举行中。

尤里斯事件5

事件名称：银のオオカミ
触发地点：ホルンハイムの广场
触发条件：已触发“大したものだ”；达成目标“恶魔のお手传い”。
※事件后会触发目标“银のオオカミ”。



目标“银のオオカミ”

●在“崖沿いの街道”触发事件，打倒银狼。

尤里斯事件6

事件名称：美味い虫
触发地点：不断の木阴林
触发条件：与尤里斯的Friend值达到20以上；已触发“アーシャの寝言”；尤里斯在队伍中。

娜娜卡事件6

事件名称：受け继がれる知识
触发地点：盐の砂漠・丘
触发条件：已达成目标“迷子の仔牛の报告”。

凯尔事件10

事件名称：银狼の尊严
触发地点：白い鸦亭
触发条件：达成目标“银のオオカミ”。

尤里斯事件7

事件名称：最后の一头
触发地点：エステン湿地・沼地
触发条件：触发“银狼の尊严”；队伍中有尤里斯。

尤里斯事件8

事件名称：后少し
触发地点：崖沿いの街道
触发条件：已触发“最后の一头”；队伍中有尤里斯。

纳朗事件12

事件名称：幻の花
触发地点：世界地图上纳朗所在的地方。
触发条件：已入手“阳食いの花びら”。

凯尔事件11

事件名称：感谢の气持ちを
触发地点：白い鸦亭
触发条件：已触发“后少し”。

目标“光る花と遗迹”（主线相关）

●此目标可在第二年11月12日以后在任意可进行调合的据点触发，但此时不能触发“再び贰番馆へ”。

●在リ－ゼンガング・下层触发事件（即使没有触发目标也可触发事件），可达成目标。

※入手“黑暗の花びら”；日记记入“眠たいニオ”。



目标“雨を待つ花”（主线相关）

●带着制作好的“雨云の石”去往涸れ谷・溪谷道和涸れ谷・湖底迹触发剧情即可达成目标。此时要救出妮奥所需的花都已经收集完成。达成后可去往フィルツベルク。

※入手“水连の花びら”；日记记入“雨の中のニオ”。

蕾吉娜事件9

事件名称：弟からの手纸
触发地点：村の广场
触发条件：已达成“弟さんの礼装”。

蕾吉娜事件10

事件名称：年を取るって切ない
触发地点：近くの森、湧水の森、实りの绿叶林的任意一处。

触发条件：已触发“弟からの手纸”；蕾吉娜在队伍中。

尤里斯事件9

事件名称：ア–シャの寝言②
触发地点：不断の木阴林、实りの绿叶林、五分咲き野原的任意一处。
触发条件：与尤里斯的Friend值达到30以上；已达成目标“银のオオカミ”；已触发弗雷托的事件“ネコちゃんパン”。

爱夏事件5

事件名称：再び贰番馆へ
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：已触发“花の香”；八朵“不思议之花”要收集六朵以上。
※事件后会触发目标“再び贰番馆へ”。

时间



第2年11月下旬～第2年1月中旬

目标“再び贰番馆へ”（主线相关）

●在出发去贰番馆前最好先回到フィルツベルク触发事件，并参加品评会，用“まったり动物ぐるみ”可继续取得优胜，和以前一样也要事先存档并在赛后重新购回“まったり动物ぐるみ”。达成目标后会触发目标“古のアトリエ”。

哈利事件8

事件名称：次こそは
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：品评会4连胜。

弗雷托事件11

事件名称：春が来た
触发地点：フレッドパン屋
触发条件：达成目标“究极のパン”的1天以后。

弗雷托事件12

事件名称：メリエッタへの赠り物
触发地点：バザ–通り
触发条件：已触发“春が来た”；集市举行中。

奥蒂莉亚事件9

事件名称：本の回收
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：“奇妙な屋敷”达成的360天以后。

时间



第2年1月上旬～第2年4月上旬

目标“古のアトリエ”（主线相关）

●在ア–シャのアトリエ制作光花の结晶即可达成目标，可得到光花の结晶。

目标“遗迹のスラグ"（主线相关）

●在リ–ゼンガング・中层与フォ–トレス战斗获胜即可达成目标，会解锁奖杯“陆を统べるもの”，得到参考书《禁书ノクトウ–ル》，并触发目标“心当たり”。

目标“心当たり”（主线相关）

●出リ–ゼンガングの村就会触发事件，并被强制移动到贰番馆・エントランス。目标达成后就可以让吉斯古利夫成为同伴了，并习得スラグ发信机的制作方法，同时目标“发信机を作ろう”也会被触发。达成目标后可去往不断の木阴林触发事件。

吉斯古利夫事件9

事件名称：人类の悪意
触发地点：不断の木阴林
触发条件：已触发“炼金术の历史”。
※事件后会触发目标“人类の悪意”。

目标“人类の恶意”

●进入スタインフェ–ダ–可触发事件，并继续前往“スタインフェ–ダ–・渊”触发事件，可获得奖杯“积木细工”。在与“机械仕挂けの空龙”的战斗获胜后会达成目标，并获得奖杯“空を统べるもの”，无论战斗是否获胜都会触发目标“手がかりを探して”，空龙逃走后会变为“暴走した空龙”，之后即使将其击倒也不会解锁奖杯“空を统べるもの”。
注：如果此时地图上显示无法到达スタインフェ–ダ–的话，就需要先踏破泉水之森，然后再沿着浮游岛屿依次踏破就可以来到スタインフェ–ダ–了。

目标“手がかりを探して”

●去往黄昏の工房（就是与“机械仕挂けの空龙”结束战斗后继续往设施深处走会发现的一个废弃工房）可触发事件并达成目标，目标达成后会得到参考书《黄昏の因果律》，并触发目标“2つの揺り笼”。

塔妮亚事件5

事件名称：贮金の目的
触发地点：世界地图上塔妮亚的所在地。
触发条件：已达成目标“街のもの”。

目标“2つの揺り笼”

●去往贰番馆・エントランス触发事件并达成目标，之后会触发目标“最后の书物”。

目标“最后の书物”

●去往贰番馆・第九书库可触发事件并达成目标。
※日记记入“炼金术の历史”/完成这一事件后吉斯古利夫的结局也可以触发了。

目标“发信机を作ろう”（主线相关）

●调合“スラグ发信机”即可达成目标。
※触发目标“信じて待とう！”。

目标“信じて待とう！”（主线相关）

●回到ハリ–の贷し部屋进行调合，在目标“信じて待とう！”触发的1天以后会触发事件。前往高台の广场会继续触发事件，最后在目标触发的10天后，在ハリ–の贷し部屋会触发事件并达成目标，玩家可利用等待的时间触发其他事件。之后采取地“イグドラシル”会被解锁，并触发目标“ニオを取り戻しに！”想要收集失败结局的话可先在此存档。做好准备后在队伍中加入吉斯古利夫并前往イグドラシル。

吉斯古利夫事件10

事件名称：この子供
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：已达成目标“最后の书物”；队伍中有吉斯古利夫和薇尔贝儿。

吉斯古利夫事件11

事件名称：ア–シャという理由
触发地点：フィルツベルク
触发条件：已达成目标“最后の书物”；还未达成目标“ニオを取り戻しに！”；队伍中有吉斯古利夫和琳卡；从フィルツベルク出发去往世界地图。

吉斯古利夫事件12

事件名称：死活问题
触发地点：崖沿いの街道；川沿いの街道
触发条件：与吉斯古利夫的Friend值在10以上；已达成目标“最后の书物”；队伍中有吉斯古利夫。

吉斯古利夫事件13

事件名称：大したものだ
触发地点：崖沿いの街道；川沿いの街道
触发条件：已达成目标“最后の书物”；还未达成目标“ニオを取り戻しに！”；队伍中有吉斯古利夫；调合过所有爆弹类道具。

塔妮亚事件6

事件名称：御礼の手纸
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：已触发“贮金の目的”；达成目标“贮蓄の方法”。

塔妮亚事件7

事件名称：おのぼる
触发地点：バザ–通り
触发条件：已触发“御礼の手纸”；集市举行中。
※事件后会解锁奖杯“おのぼる”和CG，日记记入“未来の美少女”。

目标“ニオを取り戻しに！”（主线相关）

●在イグドラシル、イグドラシル・花の小径和イグドラシル・花の门均可触发事件，与イグドラシル战斗获胜后达成目标。
※解锁奖杯“再会”和CG；日记记入“ニオと再会”。
※出もう一つのゆりかご会触发事件、日记记入“约束ね”和目标“ベルちゃんのお手传い”、“レジナさんのお手传い”、“リンカさんのお手传い”、“ユ–リスさんのお手传い”、“キ–スさんのお手传い”、“ニオとの新たな约束”。
※目标达成后为了触发多结局最好在此存档。

时间

第2年4月～第3年10月1日

之后的时间主要就是完成主要角色分支结局的目标和相关事件了。在救回了妮奥后，妮奥也可以加入队伍，并且在工房中制作了转移の翼后就可以利用其在各据点间自由移动，这也省去了不少在路上来回奔波的辛苦。并且玩家此时如果已经解锁了相册的第四张CG的话，可利用奖励解锁的在任意地点更换队员的功能来收集角色的事件。

在队伍中加入妮奥。



妮奥事件5

事件名称：ニオのお墓
触发地点：アルトウ–ル药草园・最深部
触发条件：已达成目标“ニオを取り戻しに！”。
※事件后日记记入“ニオのお墓”。

妮奥事件6

事件名称：心配しすぎ
触发地点：任意采取地
触发条件：妮奥在队伍中并取得战斗胜利。

蕾吉娜事件11

事件名称：后悔なき选择
触发地点：レジナの家
触发条件：第三年4月1日以后；与蕾吉娜的Friend值达到80以上；已触发“年を取るって切ない”；已达成目标“ニオを取り戻しに！”。

妮奥事件7

事件名称：レジナお姉ちゃん
触发地点：レジナの家
触发条件：妮奥在队伍中。

蕾吉娜事件12

事件名称：仕事納め
触发地点：近くの森、湧水の森和実りの绿叶林的任意一处。
触发条件：已触发“后悔なき选择”；蕾吉娜在队伍中。
※事件后会触发目标“仕事納め”。

目标“仕事納め”

●在“隧道迹・坏れかけの桥”可触发事件。将收集的木材交给蕾吉娜即可达成目标，使用“巨人の木切れ”可获得高评价。
※解锁奖杯“仕事納め”和CG、日记记入“レジナ・カティス桥”；目标“レジナさんのお手传い”也同时达成，并可在最后触发蕾吉娜的结局。

蕾吉娜事件13

事件名称：今までありがとう
触发地点：レジナの家
触发条件：达成目标“仕事納め”的15天以后。

将队伍成员换成妮奥和尤里斯。

尤里斯事件10

事件名称：西の砂漠の龙狩り
触发地点：鸦亭の空き部屋
触发条件：已触发”后少し“；已达成“ニオを取り戻しに！”
※事件后触发目标“西の砂漠の龙狩り”；在此后可返回マリオンオフィス触发琳卡的相关事件。

妮奥事件8

事件名称：カイルおじさん
触发地点：白い鸦亭
触发条件：妮奥在队伍中。

尤里斯事件11

事件名称：ユ–リスの父亲
触发地点：不断の木阴林、实りの绿叶林、五分咲き野原的任意一处。
触发条件：与尤里斯的Friend值达到35以上；已达成“ニオを取り戻しに！”；已触发“ア–シャの寝言②”；队伍中有尤里斯。

妮奥事件9

事件名称：优しい声
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：妮奥在队伍中。

将队伍成员换成薇尔贝儿和妮奥。

妮奥事件10

事件名称：魔法使いの弟子
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：妮奥在队伍中。

妮奥事件11

事件名称：行仪のいい妹さん
触发地点：マリオンオフィス
触发条件：妮奥在队伍中。

妮奥事件12

事件名称：私にできる事
触发地点：フィルツベルク大桥
触发条件：在フィルツベルク大桥与妮奥对话。

妮奥事件13

事件名称：整理整顿
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：第三年4月1日以后；已触发“カイルおじさん”；妮奥在队伍中。

薇尔贝儿事件12

事件名称：破门されたウィルベル
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：第三年的4月1日/与薇尔贝儿的Friend值达到80以上；已触发“大婆样からのお礼②”；已达成“ニオを取り戻しに！”。

薇尔贝儿事件13

事件名称：魔法使いの破门
触发地点：フィルツベルク
触发条件：已触发“破门されたウィルベル”；薇尔贝儿在队伍中；从フィルツベルク前往世界地图。
※事件后触发目标“魔法使いの破门"。

薇尔贝儿事件14

事件名称：やきもちベルちゃん
触发地点：高台の广场
触发条件：妮奥的相关事件”魔法使いの弟子“触发1天以上。

玛丽昂事件8

事件名称：ハロス村のその后
触发地点：マリオンオフィス
触发条件：已达成“ニオを取り戻しに！”。

玛丽昂事件9

事件名称：动くおねえさん
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：达成90个以上的纳品委托。
※事件后可触发玛丽昂的结局“动くおねえさん”。

吉斯古利夫事件14

事件名称：炼金术士の力试し
触发地点：高台の广场
触发条件：第三年4月1日以后；已达成“人类の恶意”
※事件后可触发目标“炼金术士の力试し”。

奥蒂莉亚事件10

事件名称：新しい书籍
触发地点：黑猫の散步道
触发条件：第三年4月1日以后/已达成“ニオを取り戻しに！”；已触发“世界の秘宝から”。

纳朗事件13

事件名称：语り继がれる传承
触发地点：世界地图上纳朗的所在地。
触发条件：已触发“诗人に大切なもの”；已触发玛丽昂相关事件“ハロス村のその后”。
※事件后可日记记入“语り继がれる传承"。

妮奥事件14

事件名称：元气なニオ
触发地点：エステン湿地・沼地
触发条件：已触发“整理整顿”。

妮奥事件15

事件名称：オレの妹
触发地点：白い鸦亭
触发条件：已触发“元气なニオ”；队伍中有妮奥。
※此时回到鸦亭の空き部屋会触发“炼金术士の力试し”的相关事件。

将队伍成员换成薇尔贝儿和尤里斯。

塔妮亚事件8

事件名称：历史って面白い
触发地点：世界地图上塔妮亚的所在地。
触发条件：已触发“贮金の目的”。



目标“魔法使いの破门”

●去云海の岛与风の王对战。由于风の王在10回合后会逃走，因此尽量要让爱夏使用**エクサボム**等能造成高伤害的道具，其他两人也都使用高输出的技能进行攻击。

※战斗后会触发目标“（变异）浮游岛”；战斗获胜后会获得奖杯“风の王”和CG；目标“**ベルちゃんのお手伝い**”达成，并可在最后触发薇尔贝儿的结局；日记记入“**頼りになる仲间**”。

娜娜卡事件7

事件名称：牛飼いの秘密
触发地点：スタインフェーダー
触发条件：已触发“受け継がれる知识”；已达成目标“人类の恶意”。
※事件后可日记记入“牛飼いの秘密”。

将队伍成员换成尤里斯和妮奥。

妮奥事件16

事件名称：无理しちゃだめだよ
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：已触发“**オレの妹**”；队伍中必须要有妮奥。

将队伍成员换成尤里斯和琳卡。

目标“西の砂漠の龙狩り”与目标“ふさわしい强敌”

●这两个目标可以同时推进，将“盐の砂漠・灯”的古の誓いの龙打倒后就可以达成目标“西の砂漠の龙狩り”，返回**マリオンオフィス**触发事件则可达成目标“ふさわしい强敌”。

古の誓いの龙的炎耐性很高，所以需要多让爱夏使用匂い袋、**ヒンメルシェンク**和**ブライトクラフト**等道具进行攻击。

※战斗获胜后解锁奖杯“古龙讨伐”和CG，琳卡在队伍中时还会解锁CG《古龙讨伐（差分）》；目标“**ユーリスさんのお手伝い**”达成，并可触发尤里斯的结局。

塔妮亚事件9

事件名称：こっちと街の违い
触发地点：世界地图上塔妮亚的所在地。
触发条件：已触发“**おのぼる**”。

目标“お祝い”

●达成目标“西の砂漠の龙狩り”，返回白い鸦亭就可以触发“**お祝い**”的达成。可解锁奖杯“あいつらへ”和CG。

尤里斯事件12

事件名称：ドラゴン退治
触发地点：鸦亭の空き部屋
触发条件：已达成目标“西の砂漠の龙狩り”。
※事件后可获得“**龙の角のお守り**”，日记记入“**ドラゴン退治**”。

凯尔事件12

事件名称：幼驯染の祝胜会
触发地点：白い鸦亭
触发条件：达成目标“**お祝い**”的1天以后
※事件后可日记记入“**幼驯染の祝胜**”。

娜娜卡事件8

事件名称：噂をすれば
触发地点：アーシャのアトリエ
触发条件：已触发事件“**归ってきたポロ**”；达成目标“**ニオを取り戻しに！**”的10天以后。

娜娜卡事件9

事件名称：そういう间柄
触发地点：世界地图上娜娜卡的所在地
触发条件：已达成目标“西の砂漠の龙狩り”；队伍中有尤里斯。

将队伍成员换成琳卡和妮奥。

妮奥事件17

事件名称：姉妹のその后
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：触发“无理しちゃだめだよ”的10天以后/队伍中有妮奥。
※事件后可解锁奖杯“姉妹のその后”和CG，并达成目标“ニオとの新たな约束”。

爱夏事件6

事件名称：女子会
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：达成目标“ニオとの新たな约束”；达成目标“ベルちゃんのお手传い”；达成目标“キラキラ”；触发娜娜卡相关事件“传统あつたか织物”；触发塔妮亚相关事件“おのぼる”。
※事件后可在最后达成“女子会！”的结局。

琳卡事件9

事件名称：自分探し
触发地点：アルトゥール药草园、森の街道、平原の街道、惑いの森的任意一处。
触发条件：已达成目标“ふさわしい强敌”。
※事件后日记记入“自分探し”。

将队伍成员换成妮奥和蕾吉娜。

塔妮亚事件10

事件名称：盐を掘る
触发地点：世界地图上塔妮亚的所在地。
触发条件：蕾吉娜在队伍中。

妮奥事件18

事件名称：ゆっくり歩くように
触发地点：ハリーの贷し部屋
触发条件：触发“姉妹のその后”的30天以后/队伍中有妮奥。
※事件后日记记入“ゆっくり歩くように”。

哈利事件9

事件名称：素敌なお果子
触发地点：高台の广场
触发条件：品评会连胜5次。
※事件后触发目标“素敌なお果子”。

目标“素敌なお果子”。

●按照フレッドパン屋→黑猫の散步道→フレッドパン屋でイベント的顺序触发事件，并可习得“フラワーマフィン”的制作方法（弗雷托的相关事件也要同时推进）。
●制作了带有“ママの味わい”效果的“フラワーマフィン”交给哈利后会触发事件并完成课题“ママのお果子”，达成目标。※目标达成后日记记入“ママの味”/可在最后触发哈利的结局“秘宝ハンター”。

在第3年10月1日前尽量多制作装备品和道具，完成装备品的制作后会达成目标“炼金术士の力试し”。

吉斯古利夫事件15

事件名称：大きなスラグ
触发地点：高台の广场
触发条件：已达成目标“炼金术士の力试し”。
※事件后日记记入“大きなスラグ”。



时间
第3年10月1日～第3年1月

琳卡事件10

事件名称：リンカとマリオンの出会い
触发地点：マリオンオフィス
触发条件：第3年10月1日以后；已触发事件“自分探し”。

琳卡事件11

事件名称：リンカの过去

触发地点：高台の广场
触发条件：触发“リンカとマリオンの出会い”的1天以后。

琳卡事件12

事件名称：二人のリンカさん
触发地点：バザ–通り
触发条件：与琳卡的Friend值达到80以上；触发“リンカの过去”的1天以后/集市举行中。
※事件后触发目标“二人のリンカさん”。

目标“二人のリンカさん”。

●按マリオンオフィス→ハリ–の贷し部屋的顺序触发事件，要注意的是ハリ–の贷し部屋的事件要在マリオンオフィス的事件触发3天后才会发生，如果此时还在集市举办期间也不会发生。再度回到マリオンオフィス触发事件。
●去往“エステン湿地・遗迹”触发事件，此时队伍中必须要有琳卡。
※事件后解锁奖杯“二人”和CG。
●在回答时选择“はい”可触发与“伪リンカ”对战的剧情，图鉴中也会登录“伪リンカ”。
●回到マリオンオフィス触发事件即可达成目标。
※目标达成后就可在最后触发琳卡的结局。

琳卡事件13

事件名称：マリオンへの赠り物
触发地点：バザ–通り
触发条件：达成目标“二人のリンカさん”；集市举行中。

琳卡事件14

事件名称：护るための剑
触发地点：川沿いの街道
触发条件：达成目标“二人のリンカさん”；队伍中有琳卡。

玛丽昂事件10

事件名称：绝对ダメ！
触发地点：マリオンオフィス
触发条件：已触发“护るための剑”。

时间 第3年1月1日～1月21日



吉斯古利夫事件16

事件名称：乐园にて
触发地点：贰番馆・エントランス
触发条件：已触发“大きなスラグ”。
可解锁奖杯“乐园にて”并获得CG。

凯尔事件13

事件名称：今日も元气に
触发地点：ホルンハイムの广场
触发条件：第3年1月1日以后；已达成“ニオを取り戻しに！”。

时间 第3年1月21日以后

爱夏事件7

时间：第3年1月21日以后
事件名称：诞生日
触发地点：ハリ–の贷し部屋
触发条件：第3年1月21日以后

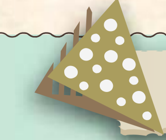
阿尼事件14

事件名称：送り羊
触发地点：白い鸦亭
触发条件：第3年1月21日以后
※事件后解锁奖杯“送り羊”和CG。

哈利事件10

事件名称：复誓战

触发地点：フィルツベルク
触发条件：已达成目标“素敌なお果子”；参加第6次品评会。



哈利事件11

事件名称：グランドチャンピオン
触发地点：フィルツベルク
触发条件：第6次品评会连胜。
※事件后解锁奖杯“グランドチャンピオン”。

爱夏事件8

事件名称：すつかり有名人
触发地点：バザ–通り
触发条件：已触发事件“女子会”、吉斯古利夫相关事件“大きなスラグ”、玛丽昂相关事件“动くおねえさん”、哈利相关事件“グランドチャンピオン”，并达成其他角色的“XXの手传い”的目标。
※事件发生后可在最后触发“贤者の庵”的结局。

印结局触发

结局	达成条件	选项分支	可解锁奖杯
失败结局	没有达成目标“ニオを取り戻しに！”	—	旅の终わり
普通结局	达成目标“ニオを取り戻しに！”，但没有达成其他的结局要求	—	旅の终わり
薇尔贝儿结局	达成目标“ベルちゃんのお手传い”	ア–ニ–からのお仕事が/配达のお仕事が/ハリ–からの手纸が……→ウィルベルと约束がある	魔法使いと炼金术士
蕾吉娜结局	达成目标“レジナさんのお手传い”	ア–ニ–からのお仕事が/配达のお仕事が/ハリ–からの手纸が………→レジナと约束がある	女性发掘屋の未来
琳卡结局	达成目标“リンカさんのお手传い”	ア–ニ–からのお仕事が/配达のお仕事が/ハリ–からの手纸が………→リンカと约束がある	そして三人で
尤里斯结局	达成目标“ユ–リスさんのお手传い”	ア–ニ–からのお仕事が/配达のお仕事が/ハリ–からの手纸が………→ユ–リスと约束がある	ハンタ–ライフ
吉斯古利夫结局	达成目标“最后の书物”	…大事な事忘れてた	真实の探求
动くおねえさん结局	触发玛丽昂相关事件“动くおねえさん”	ア–ニ–からのお仕事が…→ 特に予定ない	动くおねえさん
女子会结局	触发爱夏相关事件“女子会”	配达のお仕事が…→特に予定ない	女子会
秘宝ハンタ–结局	品评会六连胜并触发哈利相关事件“ママのお果子”	ハリ–からの手纸が…→特に予定ない	秘宝ハンタ–
贤者の庵结局	触发爱夏相关事件“すつかり有名人”	…特になかつたかも	贤者の庵



本作的人设可人，画面和音乐都保持了其系列作品以来的良好素质。并且本作在吸收了系列前作调合系统优点的基础上又增加了土火风水属性概念，调合技能的使用和素材的投放顺序可对道具的特性和潜在能力进行取舍等元素也使得本作在炼金系统方面具有更高的自由度和深度。战斗系统中加入的距离概念使得本作在战斗策略方面更显多样化，丰富的角色事件、纳品委托、结局分支和相册任务也使得本作在游戏时间方面有了充分的保障。但最后不得不说的是作为加强版的本作在原本就存在的掉帧和读盘时间较长的问题上居然没有作任何的调整，实在是有点让人大跌眼镜，这也严重影响到了游戏的体验，希望今后能有补丁弥补这个问题。





本作是非常硬派的战棋类游戏，核心系统虽然很简单，但实际攻关难度却严苛得近似象棋残局。除了最后几关外，阵亡任意一名角色都会导致GAME OVER，从头再打。如果你独自奋战时经常莫名其妙阵亡，请先忍住砸机的冲动，相信“难度是本作的一大优点”，详细查看本攻略中的系统讲解（尤其是“连携”部分）。真正熟悉连携以及战术连结后，大部分关卡虽然还是会经历“GAME OVER→重打”的多次尝试，但起码不会有进行不下去的挫败感。对照流程攻略中的关卡介绍，熟悉敌人的出现情况，能让你免走大量弯路。





文 胧月
美编 澄香



操作说明

左摇杆	角色移动/目的地选择（世界地图画面）
右摇杆	指令目标选择
方向键	技能选择/光标移动（菜单画面）
○	确定
×	取消行动/快进事件对话/长按并配合左摇杆可让角色快速移动
△	自动锁定移动后可攻击到的目标/角色更换装备或养成（世界地图画面）
L	隐去左上角的角色技能
R	变换视角/缩放地图（世界地图画面）
SELECT	切换左上角技能说明是否完整表示
START	打开主菜单

基本系统

胜败条件

关卡的胜利条件分全歼敌人或安全撤退到指定区域两种，也有两种胜利条件复合在一起的情况。GAME OVER条件就严厉许多，中前期任何一名角色在战斗中阵亡，就会不讲情面地失败，需要从关卡初始（部分较长的关卡可从中途）重新攻略。

地图区域与移动

每一关地图均由多个区域组成，各区域基本是形状比较规则的直角几何图形，任意一名角色每次行动可自由移动两个区域。每个区域都有不小的空间，玩家可自由调整角色在区域里的位置，利用地形减轻来自敌方的伤害，或透过一些缝隙对敌人远程狙击。移动有一些额外需要注意的规则：1.不得移动到敌方的红色区域，除非将其消灭；2.任何一个区域不得同时配置超过4名角色；3.角色处于濒死状态时每次只能移动一个区域；4.石巨人（ゴ-レム）占2个单位，即当区域里有石巨人时，至多只能另外再配置2名角色；5.メル操作石巨人移动时，间隔不得超过2个区域。



特殊地形与地标

地图上存在一些能通过特殊指令来改变状态的地形与地标，像不太结实的墙壁（もろそうな壁），要通过アンカ的爆弹破坏；吊桥要通过石巨人的攻击令其放下。此外还有宝箱和机关（大门、铁栅、扳手等），二者都不能在连携行动中对其进行动作，必须由单独行动的角色才能打开。部分宝箱是上锁的，日语显示为“施锭”，只有アンカ才能打开。许多机关在启动后会出现敌方的伏兵。

魔法物质プルトン

プルトン是从宝箱里获得的稀有物质，其总量在画面右上角以蓝色圆形中的数字表示，ネブラ的魔法、石巨人的特殊攻击、部分特殊射击的使用都要消耗该物质。主线中获得的プルトン总量是



恒定的，虽然可以去自由关卡中刷取，但获得效率极低。由于产量极少，中前期玩家必须省着点用，以防后期激战时紧缺。推荐中前期只在以下情况下使用它：1.必须由ネブラ启动关键连携，否则会被秒杀；2.歼灭大爬虫时可使用“魔力の铳弹”；3.对付部分HP特别高的BOSS时可使用石巨人的“挟击の万力”；4.必须阻断关键敌人的连携，否则会被秒杀时，可使用ネブラ的“ゆりかご”来打断。

攻击

分为近战、枪械和魔法三种，各自的攻击范围和消耗略有不同。

近战

只能攻击邻接区域，不受地形的遮挡限制。近身攻击武器有单手和双手的分别，单手武器攻击次数多，单次攻击力偏低；双手武器攻击次数少，单次攻击力高。单手和双手武器均有一定的格挡率可挡开对方的攻击，部分装备盾牌的角色也能用盾牌防御敌方攻击。任何角色对于近身攻击，都有一定几率回避开。除普通攻击外，其他特殊攻击在使用一次需经过一定的冷却回合才能再次使用。

枪械

可攻击距离不超过2个区域内的敌人，枪械技能“远间の射击”可攻击不超过3个区域的敌人。与近战不同，枪械大幅受地形制约，高低差和障碍物均

自然法则

TIPS “魔力の铳弹”没有冷却回合，只要プルトン足够便可任意使用。

有可能导致射击无法命中敌人，因此在发动攻击前，要确保攻击指向的矢量箭头能准确无误地停在目标身上。若枪击角色和敌人之间隔着己方角色，会出现误伤的危险。当枪手和战士同时攻击一名角色时，系统会让枪手优先攻击，因此不必担心近战肉搏致使敌人的位置发生改变。除普通射击外，其他特殊射击在使用一次需经过一定的冷却回合才能再次使用。

魔法

魔法攻击方差较大，对于魔法抗性强的敌人而言，其攻击力也许还不如普通攻击。当然对特定敌人也能产生极高的输出。魔法的优点在于地形局限性小。

回复

道具和魔法均可回复角色，本作的道具并非存储品，玩家可近似将它视为不消耗プルトン的技能。角色通过攀登技能树来获得回复类道具，每关中能使用的道具数是限定的，但到了新关卡会自动布满。回复类魔法同样消耗プルトン，没有使用次数限制。由于连携系统的存在，本作中回复的意义并非仅限于加血，经常会出现为了连携而故意给满血角色吃回复药的情况。

辅助

依然分为辅助技能和辅助魔法，辅助技能不消耗プルトン，但每次使用后有一定的冷却回合。辅助魔法既有BUFF类，也有特殊效果类，比如对付低智能型敌人非常好用的“ゆりかご”，能让敌人陷入多回合的睡眠状态，切断连携链。BUFF类的辅助技能，如イフ的“勇将の鼓舞”、アンカ的“奋起の策”等，在使用过后经过一定冷却回合才能再次发动。

应射

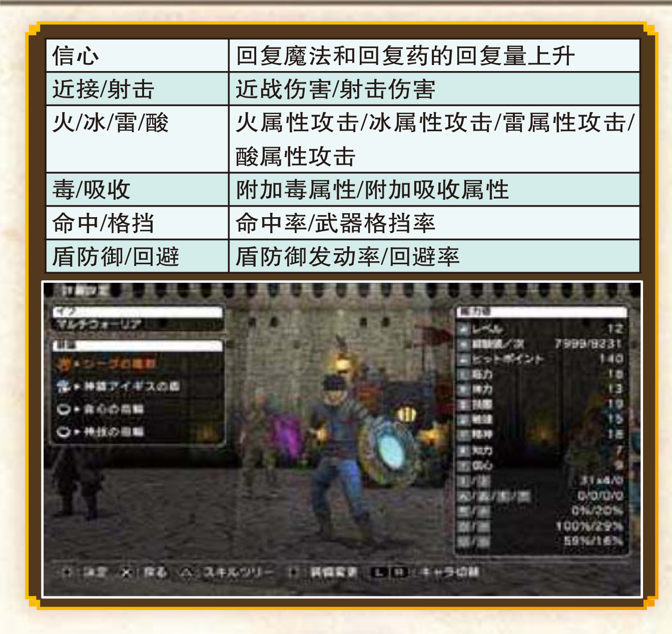
较为特殊的攻击方式，无法主动发动，相当于我方角色在被敌人攻击时的援护反击。应射的发动者仅限于装备枪械的角色，当敌人攻击我方角色且敌人处于枪手的射程内，枪手就能在敌人出手前先进行一次射击，如果能一击将敌人打倒，那我方被攻击角色就可免于伤害了。应射受地形限制，即发动角色与敌人之间不能有障碍物，另外要注意应射是援护技，无法对自己发动。每次应射的射击次数只有一次，和枪械攻击有可能误伤自己人不同，应射时如果被己方角色挡住了射击目标，会自动停止应射。

角色养成

本作角色养成系统相对简单，自由度比较高，可针对关卡需要随时调整。在世界地图上按△键进入编成画面，再以十字键+○选定角色，可查看角色的详细数值和装备，该界面下按○可为角色更换装备，按△进入下一级的技能树，自由设定技能。技能树中带红框的技能是默认拥有，其他技能可使用技能点自由点亮或熄灭。各技能对应的横坐标数字表示该技能的等级限定，只有角色等级不小于该数字时，才可以点亮相应技能。

角色各数值解说

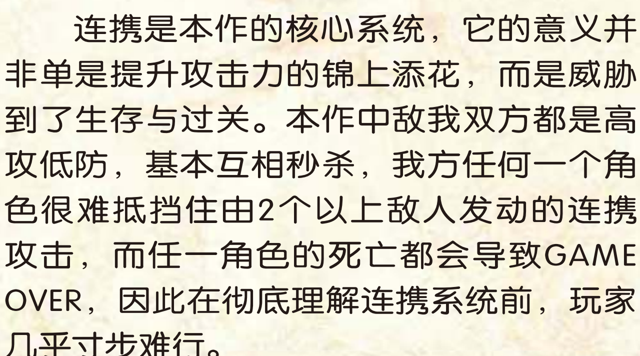
レベル	角色等级，等级提升后获得技能点
经验值/次	当前总经验值与下一次升级所需达到的经验值
ヒットポイント	HP，变为0时角色死亡
筋力	每提升一点，HP+1，并提高角色的近战攻击力
体力	每提升一点，HP+8，并提高角色对睡眠和中毒的耐性
技量	每提升一点，命中率和暴击率+2%，并提高角色的射击攻击力
敏捷	增加武器的攻击次数，各武器增加攻击次数的敏捷度不一样
精神	所有攻击技能的攻击力提升
知力	魔法攻击力提升



信心	回复魔法和回复药的回复量上升
近接/射击	近战伤害/射击伤害
火/冰/雷/酸	火属性攻击/冰属性攻击/雷属性攻击/酸属性攻击
毒/吸收	附加毒属性/附加吸收属性
命中/格挡	命中率/武器格挡率
盾防御/回避	盾防御发动率/回避率



连携



连携是本作的核心系统，它的意义并非单是提升攻击力的锦上添花，而是威胁到了生存与过关。本作中敌我双方都是高攻低防，基本互相秒杀，我方任何一个角色很难抵挡住由2个以上敌人发动的连携攻击，而任一角色的死亡都会导致GAME OVER，因此在彻底理解连携系统前，玩家几乎寸步难行。

行动顺序与连续行动

行动顺序在游戏中以片假名“イニシアチブ”表示，显示在画面的上方。两个粗体白色的“<”符号之间是一回合内敌我双方的行动顺序，通常情况下每人每回合限行动一次。比如初期显示的行动顺序为“イフ→敌人A→ヴァシリ–→敌人B→ジ–ク”，从イフ行动到ジ–ク结束为完整的一回合。如果在イフ行动期间打倒了敌人A，则イフ行动完后立即切换至ヴァシリ–，这样就形成了连续行动。如何取得更多的连续行动，能让携更顺利地进行。



由于回合内的行动顺序是固定的，且不进行连携时每人每回合仅限行动一次，那么在打开门、扳动扳手等机关时，建议让每回合必定最先行动的イフ来完成，这样接下来行动的是我方第二名角色（通常是ジ–ク），乃至后面的角色都能保留当前回合内的行动权，更容易取得该回合内的连续行动。如果让我方最后一名角色开门，那么本回合内我方就没人再可行动，而必定被敌人抢先攻击。因为行动顺序固定，因此击倒敌人获取连续行动的关键，是让我方行动顺序靠后但攻击强力的角色（如タチアナ、石巨人）最初就参与连携，这样不断击倒行动顺序靠前的敌人，让我方更多角色连续行动，继而带动这些强力角色多次参与攻击。

连携与储存

连携能让我方角色连续进行攻击，如果在一开始就让イフ带动所有队员连携完毕，那么本回合内我方的行动机会便全部耗尽。参与连携行动的角色虽然在本回合内不能启动连携，但仍然可以多次参与其他角色发起的连携。因此，在连携时可故意让行动顺序较前的角色不参与连携，使用储存（リザ–ブ）指令保留自己在该回合的连携启动权。先让其他角色的通过连携，消灭在执行储存指令角色前行动的敌方角色，取得连续行动，再让储存的角色启动新一轮连携，即可最大限度地提升我方在单回合内的攻击次数。

以上说明也许不够直观，举例来说，敌我双方行动顺序为“イフ→敌人A→ジ–ク→敌人B→アンカ”，这样只要能打倒敌人A，イフ和ジ–ク便

TIPS 在关卡之间的剧情和准备阶段，各角色的技能树是可以随时无消耗洗点的哦！



能连续行动。アンカ此时的行动取决于イフ是否能独自消灭敌人A，如果可以，那么只需イフ攻击，ジ−ク和アンカ均执行储存，这样在消灭敌人A后ジ−ク立即行动。让ジ−ク连携イフ消灭敌人B，アンカ仍然执行储存，那么在消灭敌人B后又立即可以让アンカ连携前两人。

连携条件

只有特定的指令才能启动连携，各指令的连携条件各不相同，有如下四种。

对象区域内的所有队员

使用回复药和回复魔法的指令可令对象区域内所有队员参与连携，比如某区域里有イフ、アンカ、タチアナ三人，这时轮到ネブラ行动，让ネブラ对三人中任何一人使用回复魔法，即可令这三人参与连携，再对关键敌人展开一轮射击。



邻接区域内的所有队员

执行盾防御指定可令防御角色邻接区域内的所有角色参与连携，这在撤退关卡中相当有用。理想情况下，一名盾防御的角色可让周围四块区域的己方角色全部进入连携。

能够攻击到同一对象的所有队员

稍微不太好理解，即当我方某角色指定攻击目标后，本回合内我方所有“有可能”攻击到该目标的角色都可参与连携。“有可能”的意思是，参与连携角色在当前位置虽然攻击不到目标，但移动后若可参与攻击，同样可发动连携。连携时未必要攻击同一目标，只要满足“可能”这一条件并顺利启动连携，那么连携角色的具体操作由玩家自由执行。

地图内全体队员

全体BUFF类技能一旦发动，不管我方队员之间距离多远，也可以无条件发动全体连携，所以イフ和アンカ的全体BUFF不仅有战术意义，也有战略意义。

战术连结

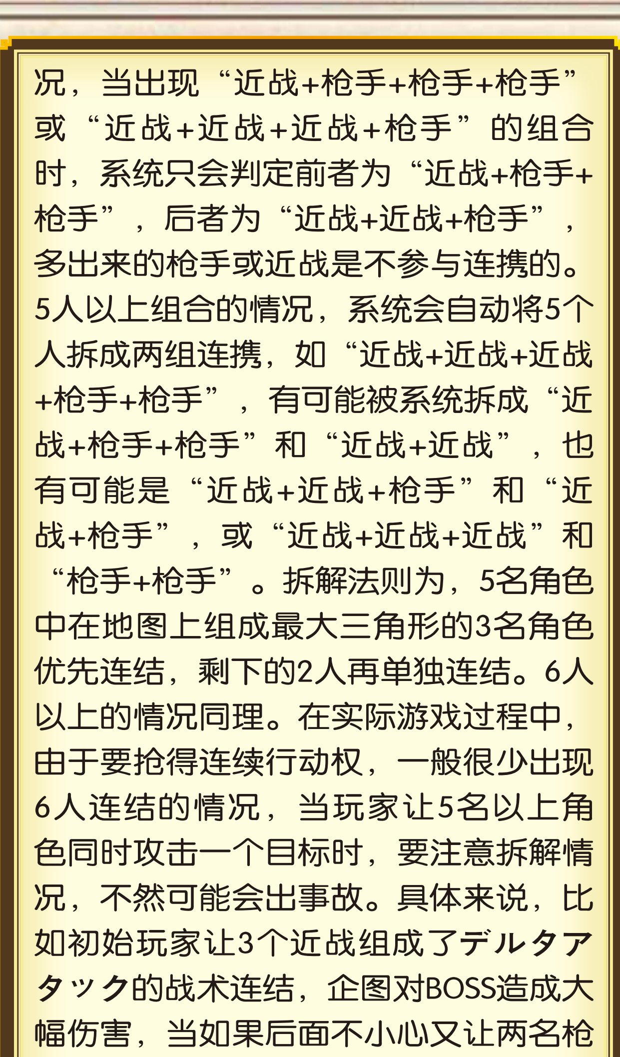
多名角色在一次连携行动中同时攻击一个敌人时，只要彼此间的距离不小于两米（两米是游戏中的长度，具体多长只能抽象体会），就能形成对攻击有加成作用的战术连结（战术リンク）。战术连结的组合方式如下所示，其中效果最为明显的是三近战组合，伤害加成率可达250%以上，在对付一些高血量BOSS时有特效。枪手之间的连携尽管不加伤害，但由于枪手自身就是连携攻击时的主力输出，提高命中率和暴击率后同样非常实用。魔法则是无法形成战术连结的。

近战+近战	ストレ−トリンク	伤害
近战+枪手	スピットファイア	伤害与暴击率
枪手+枪手	ダブルショット	命中率与暴击率
近战+枪手+枪手	ツインショットデルタ	伤害与暴击率
近战+近战+枪手	ブリッツファイア	伤害与暴击率
近战+近战+近战	デルタアタック	伤害
枪手+枪手+枪手	トリプルショット 命中率与暴击率	
近战+近战+枪手+枪手	ダブルブリッツファイア	伤害与暴击率



CHECK 4人以上的战术连结情况

如上表所示，4人战术连结仅有“近战+近战+枪手+枪手”这一种情


况，当出现“近战+枪手+枪手+枪手”或“近战+近战+近战+枪手”的组合时，系统只会判定前者为“近战+枪手+枪手”，后者为“近战+近战+枪手”，多出来的枪手或近战是不参与连携的。5人以上组合的情况，系统会自动将5个人拆成两组连携，如“近战+近战+近战+枪手+枪手”，有可能被系统拆成“近战+枪手+枪手”和“近战+近战”，也有可能是“近战+近战+枪手”和“近战+枪手”，或“近战+近战+近战”和“枪手+枪手”。拆解法则为，5名角色中在地图上组成最大三角形的3名角色优先连结，剩下的2人再单独连结。6人以上的情况同理。在实际游戏过程中，由于要抢得连续行动权，一般很少出现6人连结的情况，当玩家让5名以上角色同时攻击一个目标时，要注意拆解情况，不然可能会出事故。具体来说，比如初始玩家让3个近战组成了**デルタアタック**的战术连结，企图对BOSS造成大幅伤害，当如果后面不小心又让两名枪手攻击同一目标，则有可能破坏**デルタアタック**，形成**ツインショットデルタ+ストレートリンク**的新组合，反而降低了伤害输出，因此并不是越多人参与连结越好，永远要根据实际战况判断。





流程攻略

クライン遗迹

关卡攻略 训练关，会教给玩家移动、墙壁破坏、连携、战术连结等基础系统，照指示行动即可。连携系统本身的说明并不是很详细，不清楚的玩家依然可参照前文的系统说明。

サーペンス坑道

关卡攻略 该地图分为3个区域，分别是初始区域、木门区域和石门区域。初始区域没有敌人，放心前进即可，指定**アンカ**打开木门后，先让**イフ**和**ヴァルシリ**–堵在门前开盾防御，引诱哥布林们集中过来，再一次使用4人连携打倒它们。消灭哥布林后继续深入，第一个宝箱只有**アンカ**可以开启。

石门前让任意角色踩到地面的石板上，石门会打开，之后**ジ–ク**暂时脱离战斗。三人队伍先不要贸进，不要立即走

TIPS “天神の铳”是游戏后期能获得的超强武器，攻击次数高得夸张，且附带贯通效果，惟一的弱点是不会像其他枪械一样在消灭目标后自动切换到下一个目标，而是立即停止射击，当之无愧的“点杀王”。



下斜坡，否则将被大量哥布林连携，正确做法应在高台上让**アンカ**对坡下的敌人一一狙击，**イフ**和**ヴァシリー**原地待机，清理掉大半后再移动队伍。靠近最深处的哥布林咒术师，会触发爬虫类怪物吞吃哥布林的剧情，当前队伍完全不是爬虫的对手，需要立即撤退到石门前**ジーク**所在区域。撤退的技巧是活用盾防御，展开盾防御的角色能够与相邻格子的其他角色发生连携，这样可以较平时更快地移动，注意千万不要攻击爬虫，不然它们会立即停止吞吃哥布林，立即追击我方。3回合后，爬虫BOSS将率领小爬虫以及后续增援展开追击，它移动速度极快，射程长，要多利用岩石和墙壁挡住酸液。靠近终点时被迫受到攻击后需用回复药回复。注意一定要让所有角色维持高血量，不然被攻击到濒死时移动能力大幅下降，基本不可能逃脱。

ニエル河の石桥

关卡攻略 开始利用盾防御连携让我方角色最快靠近**ネブラ**，救援成功后尽快收集地图上的两个宝箱，需注意角色站在浅水滩中每次只能一格，且石桥下的宝箱上着锁，必须让**アンカ**站在桥东侧一格的浅水滩中才能开启。初期的三名敌人被打倒后会出现大批增援，宝箱要趁着人少的时候先拿掉。增援出现后，我方全体后撤，移动到桥西侧一格的背面位置，将敌人吸引过来用**アンカ**一一击破，否则被连携了极容易GAME OVER。**アンカ**狙击死1～2个敌人后，敌方大部队应该已经逼近，为进一步减少敌方的连携性，建议分兵两路一路从石桥北侧走，一路渡过石桥西南侧的浅水滩，这样敌人也会分散移动，2人以下的连携不会构成威胁。本关结束后**ネブラ**正式加入。



フェステ城门

关卡攻略 比较简单的一关，地图上只有3个兽人，单体攻击力很高，但只需谨慎前进，单独一一击破。初期的两个NPC阵亡后，将第一个兽人战士引诱近前，消灭它后给我方受损单位使用一次回复药。这时会有一个NPC援军出现，利用近战单位击破敌人后会自动向前移动一格的原理，将我们全员停在与该NPC间隔开一个格子的区域，等兽人战士将其击破后自行向前移动，我方待机单位通过连携攻击将其击破。兽人枪手的攻击力非常高，不过命中率低，且对我方远处的**アンカ**有强烈攻击欲望，只需将**アンカ**停在较远的位置，引诱其攻击失手，下一回合就能连携击杀。

サーペンス坑道

关卡攻略 撤退关，开始后先一直往里走，直到触发剧情前不会遇敌。爬虫类敌人出现后需要理解撤退到初始木门前的安全区域，撤退的要诀是第一次行动先不要让**ジーク**击破坡上的爬虫B，故意让**ネブラ**去承受一次攻击，可拖延爬虫首领的行动回合，这样几乎能保证全员无伤撤回石门，之后会触发**ヴァシリー**被小爬虫吃掉的剧情，不用管，继续撤退到初始木门前即可过关。二周目时，剧情会变为由爬虫首领吃掉**ヴァシリー**，全灭敌人后走到场景最深处可获得“**ヴァシリーの**指轮”，这涉及到奖杯的获得。

以上打法是最容易过关的，但由于击破数只有1，不可能达成S级评价，要



达成S级评价必须尝试击破所有敌人，难度非常高。我方至少需要将**イフ**和**アンカ**的等级提升到8以上，**イフ**习得“魔力の铳弹”，**アンカ**习得“奋起の策”与“警戒の策”才有一战的资本，打法为不要扯到石门内，将全员集中到撤退时上斜坡西侧的宝箱处，该位置可防御爬虫的酸液攻击。**アンカ**对**イフ**使用“奋起の策”，**ネブラ**使用“钢の加护”，等爬虫首领爬上斜坡后让**イフ**以“魔力の铳弹”攻击。期间要看准敌方的下一个连携单位，及时让**ネブラ**用“ゆりかご”令其沉睡，我方其他队员原地待机储存连携，之后再让储存连携的队员启动连携攻击。

アスヤット古遗迹群

关卡攻略 **ヴァシリ**–被吃掉，**ジ–ク**离队，这关我方只有3名队员。开始后全部向右上方台阶撤，等敌人过来后，让**アンカ**走到台阶的斜面处，越过损坏的城墙侧面狙杀敌人。之后敌方会再出现一批援军，如法炮制即可。

トルメス遗迹

关卡攻略 开始先让**アンカ**用炸弹破坏“もろそうな壁”，注意不要误伤了自己人。从炸毁的墙壁向外走，沿阶梯向下，**アンカ**在最高处先消灭包围**タチアナ**的1～2个敌人。将地图上的敌人全部消



灭后将迎来敌方的一批援军，左上和左下的宝箱建议在援军登场前先开掉，同时维持**イフ**和**タチアナ**的血量在满槽。援军出现后，**イフ**自动被配置在最前线，这里的一个小要诀是第一次行动不要让**イフ**和**タチアナ**形成连携，否则**タチアナ**会直接冲到最前方，被哥布林枪手和咒术师一回合齐射打死。正确的做法是，让**イフ**往前移动一格，面对6个哥布林使用盾防御（最好是“优れた盾防御”），利用反击和一次主动攻击消灭2个哥布林战士，并承受一轮来自咒术师和枪手的攻击，以他的防御力应该只是被打制濒死，**タチアナ**会对其使用回复药，之后再让**イフ**消灭其他哥布林。

オークの野营地

关卡攻略 初始无法使用除“终了”以外的任何指令，向前移动一格触发剧情，操作全员向兽人的战长移动，中途的兽人不会攻击我方，只有营帐里的兽人L和M需要打倒。它们的攻击力很高，先让**イフ**和**アンカ**利用连携消灭L，**ネブラ**原地储存连携。L被消灭后立即轮到**ネブラ**行动，让他用普通攻击或回复药再度连携**イフ**和**アンカ**，将M消灭后即可过关。

ウルサ坑道

关卡攻略 进入本关前，确保**アンカ**习得“奋起の策”，**ネブラ**习得“プルトンの矢”和“ゆりかご”，之前若打到装备“耐酸の指轮”，建议也给**イフ**装备上。关卡初始无敌人，地图的左中右各有一道门，地上有七处石板，踩上任意一处石板都会令左侧门打开，里面有两个兽人战士和大量哥布林，一旦没有抢先对其进行限制，几乎必定GAME OVER。正确的做法是：先让全员谨慎移动到左侧门前，**アンカ**先使用“奋起の策”，**ネブラ**终了后由**イフ**开门，并连携**ネブラ**的“プルトンの矢”对兽人战士攻击，**アンカ**原地储存连携。兽人战士A被击倒后立即轮到**アンカ**



行动，由アンカ狙杀后排的3个哥布林枪手，イフ继续攻击原兽人战士地区的哥布林战士，ネブラ对兽人枪手使用“ゆりかご”令其昏睡，将其余哥布林全部收拾掉以后再集中攻击兽人枪手。右侧和中央的门内只有少数哥布林，可轻松获胜，注意如果没有先消灭左侧门里所有敌人，而打开了右侧门里的宝箱或扳动了中央门的扳手，会导致左侧门立即开启，我方几乎必死。

先打开右侧门拿到宝箱，然后从中央门一直往上取得“アスランの战斧”，之后向出口处的绿色区域撤退，撤退到一半时爬虫类怪物出现，尤其大爬虫行动频率高，攻击力大，需要用ネブラ的“ゆりかご”令其沉睡才能全身而退。装备“耐酸の指轮”的イフ殿后，即使被追上也基本不会被秒。注意アンカ和ネブラ只要承受一次完整的酸液攻击几乎必死。

オークの野营地

关卡攻略 与之前一次造访野营地近似，只是这次需要打倒的是两个兽人战士外加兽人战长。进入中央营帐后，先让イフ攻击任一兽人战士，アンカ原地储存连携，ネブラ对兽人战长使用“ゆりかご”令其沉睡。战长的行动回合结束后，由アンカ连携イフ击破之前攻击过的兽人战士。然后击破另一名兽人战士，最后一回合秒杀刚刚苏醒的兽人战长。イフ和アンカ攻击力够高的话，两人连携ネブラ的普通攻击就能击破战长，不放心的话可以让ネブラ使用“プルトンの矢”，确保不崩盘。战斗结束后狮子王アスラン出现，不要攻击它，原地待机后出发剧情，能从アスラン处获得奖励宝箱。最后全员撤退到绿色区域即可过关，中途先让アンカ去地图左侧取得两个宝箱再撤退。本关结束后タチアナ加入队伍。

ギザの古战场

关卡攻略 我方占据的地形非常有利，开始立即让イフ跑到坡下铁门边扳动把手放下铁门，总共需要操作3次才能让铁门完全落下。期间让アンカ和タチアナ站在距离イフ一格的坡上，这样依靠应射反击基本可以抢在敌人对イフ出手前击毙他们。将敌人全歼时一般铁门还未彻底放下（扳手第二次操作结束的节点），敌方エルナ带领大批敌兵出现，随后第三次操作扳手，铁门完全落下以后逼迫敌方绕远路。此时，让アンカ和タチアナ站在斜坡上，透过栅栏精确瞄准坡下经过的敌人，在他们从另一侧绕行靠近我方前一一击毙，敌方具有威胁的是几个枪手，一旦靠近优先击毙，同时注意用回复药给アンカ和タチアナ回复。注意敌方行动顺序，优先击破枪手以及较先行动的单位，基本可以在敌方靠近前就获得胜利。本关结束后ジ–ク重新返回队伍。



死の峡谷

关卡攻略 穿过第一扇石门，地图上复活大量骷髅，将它们全灭后可前往阶梯最下方扳动扳手，途中的两个宝箱记得拿掉。扳手启动后，敌方大批援军出现，这时需要逃到地图最右边的绿色区域，与以往撤退关不同的是，只需一人到达即可。增援的这批敌人较强，而且还有不能击破エルナ的限制，因此在扳动扳手前先要将己方

的回复工作做好，并安排一人准备接应扳动扳手的角色，其他3人在右侧关闭的门前待机。扳手启动后全员向地图右侧撤离，**イフ**和**ジ-ク**顶在最前面，其他人站在后方一个防止被敌方近战单位攻击。骷髅兵的超远距离射击命中率较低，我方单位不会被秒杀，一旦被击中立即回复。

灭んだ坑道

关卡攻略 从初始位置前进两格，出现大量骷髅兵，骷髅枪手的攻击力很高，并且会三格距离的超远程攻击，尤其注意不要进入位于最里侧骷髅枪手的射程，全员站在骷髅战士A面前的格子战斗，注意拉扯**アンカ**和**タチアナ**与敌方骷髅枪手的距离，先引诱它们攻击HP和防御力都较高的**イフ**，然后从后方走上前将其消灭。消灭所有骷髅后会出现绿色撤退区域，这时不要撤退，继续向左侧走，让五名角色站上地面的石板打开门，石巨人**アイゼン**加入，之后要操作**アイゼン**与**シュタイン**单挑，让**アンカ**使用“奋起の策”提升攻击力。单挑获胜后**メル**加入队伍，全员往右侧的吊桥处移动，让石巨人攻击吊桥会令吊桥放下，敌方出现骷髅兵增援，数量非常庞大，且有攻击力非常高的枪手和魔法师，先不要过桥，全员站在桥后面的一个格子，这时绿色区域的5个骷髅是不会移动的。让**アンカ**和**タチアナ**以连携消灭射程内的敌人，待敌人只剩最后5个骷髅时，让石巨人走到桥上，吸引两个骷髅枪手靠近，以石巨人做掩护将它们消灭，最后再全员冲锋，消灭最后的骷髅剑长和两个骷髅战士，撤退到指定区域即可过关。本关结束后**メル**和石巨人正式加入队伍。

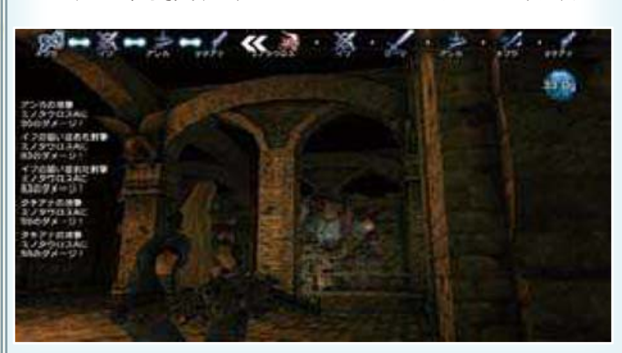


迷宫ソドム

关卡攻略 先用**アンカ**的炸弹破坏墙壁，然后将石巨人走到墙外的第一个区域使用防御作为肉盾。本关敌人分两批出现，第一批由骷髅女统率，第二批由骷髅男统率。两批的核心打法都一样——让石巨人当肉盾，吸引敌人攻击，让**アンカ**和**タチアナ**透过墙上的两个窗口逐步蚕食靠近的敌人。第一批敌人会被骷髅女不断复活，可以先用**ネブラ**的回血魔法将骷髅女秒杀掉。击破骷髅女后骷髅男带领大批援军出现，注意用**メル**给石巨人回血，石巨人依然原地防御，**イフ**和**ジ-ク**不要主动攻击，负责用回复药连携**アンカ**和**タチアナ**，尽可能多地让她们两个行动。**ネブラ**的使用较为灵活，可用回血魔法秒杀残血的骷髅，也可以连携两名女性枪手。敌方的两个骷髅法师会使用睡眠魔法，不过对挡在前方的石巨人无效，我方人类角色不小心被沉睡赶紧以“断绝の安宁药”解除。骷髅男不会主动靠近，消灭其他骷髅后用**アンカ**和**タチアナ**的超远程射击屈死他。

魔兽の回廊

关卡攻略 地形和目标都很简单，只面对一只强大的米诺陶牛，攻击力极高，稍不注意就会被秒。进入关卡前要让**イフ**习得枪械类技能并装备好枪，**メル**习得“**ゴ-レム**体力强化+5”，以增大石巨人的生存能力。本关玩家要记得的要诀便是：1.石巨人始终顶在最前方；2.石巨人始终要与米诺陶隔开一个格子，以防止米诺陶执行快速插入回合。战斗开始



自然法则

后，**イフ、アンカ、タチアナ**通过“远间の射击”以及普通的2格距离枪械技能对米诺陶输出，**メル**让石巨人站在距离米诺陶隔开一个格子的区域使用防御指令当肉盾，**ジ-ク**和**ネブラ**原地储存连携。一次行动后，米诺陶会走上前攻击石巨人，这时全员后撤，**ジ-ク**和**ネブラ**在后撤的同时使用回复药连携三名枪手，让**イフ**和**タチアナ**继续输出，**アンカ**使用炸弹破坏后方的墙壁，同时**メル**操作石巨人后退一格。如此边撤边打，三名枪手尽量在同一个位置上射击，方便**ネブラ**使用回复魔法发动多次连携。米诺陶在HP降到一定程度以下时会破坏左侧或上方的墙壁，导致骷髅复活，令我方腹背受敌，所以尽量在米诺陶靠近这两块区域前就将其击毙。三名枪手的最大输出连携为：“**イフ**射击，**アンカ**和**タチアナ**储存→**アンカ**移动后射击，连携**イフ**→**タチアナ**移动后射击，连携**アンカ**和**イフ**”，最后再由**ネブラ**连携三人。将米诺陶消灭后再让**アンカ**破坏墙壁，消灭骷髅后记得回收两个宝箱，最后全员撤退到绿色区域过关。

不死王の间

关卡攻略 若单纯为了推进关卡进程，在原地待机即可选择撤退过关。不死王**ゴモラ**的HP高达9999，如果想战胜它，进入本关前要事先让**イフ**习得“剑士の心得”和“勇将の鼓舞”，**メル**习得“ゴ-レム



敏捷强化+5”，确保石巨人“挟击の万力”的最大输出。关卡开始后，第一回合不要迈出绿色区域，先按如下方法调整好位置：**メル、タチアナ**、石巨人左路，**ジ-ク、ネブラ**中路，**イフ、アンカ**右路，全部调整完毕后行动结束，等新一轮全体重新行动。第二轮开始后，**イフ**向前移动两格，发动“勇将の鼓舞”，其他人全部原地存储连携。这时不死王会召唤出两个骷髅剑长，让**ジ-ク**前进两格攻击不死王，**イフ**和**アンカ**联动打死右侧的骷髅，**タチアナ**和**ネブラ**原地继续存储连携，**メル**操作石巨人前进两格攻击左侧的骷髅（普通攻击有被防御的可能性，保险起见可用“捻转突き”），总之，由**ジ-ク**启动的连携回合完毕后，我方必须让石巨人、**ジ-ク**和**イフ**三人从左中右三个方向紧贴不死王。接下来由**ネブラ**原地对不死王使用“ゆりかご”，虽然必定失败，但可以启动全员连携。**アンカ**发动“奋起の策”，让**イフ**站在原地格子的最右上角，石巨人站在原地格子的最左上角，**ジ-ク**站在原地格子的最下端贴边的大约中点位置，同时攻击不死王，三人之间的连携攻击线要显示“デルタアタック”，伤害倍率调整到250%左右。这样，石巨人的“挟击の万力”一回合可以从背后打掉不死王将近四千的体力，再配合**イフ**和**ジ-ク**的输出，伤害可接近五千。这时轮到不死王行动，它会召唤出3个骷髅兵，这样我方至今尚未行动的**タチアナ**便能插队带入新一轮连携，这非常关



键，一旦タチアナ没有一直储存连携，这时让骷髅兵一行动必定GAME OVER。**タチアナ**和**アンカ**使用“远间の射击”分别攻击两个骷髅，并且配合**イフ**和**ジ-ク**的近战，采用一近战+一远程的组合确保消灭两个骷髅，最后一个骷髅由石巨人使用“捻转突き”攻击，这次行动的目的是确保消灭这三个骷髅。骷髅兵阵亡后，由**イフ**开始新回合，基本上要在**イフ**的这一次连携行动中用**イフ**、**ジ-ク**和石巨人（依然使用“挟击の万力”）的最大倍率连携击破不死王。万一位置没有站好导致不死王苟延残喘一轮，那就得看运气了，如果不死王使用的是中毒攻击，那我方角色还不至于被秒，如果使用的是吸血攻击，那就不哭重来吧。

イシュメイの沼地

关卡攻略 初期只有4个蜥蜴兵，用枪手优先击破蜥蜴法师，左侧的宝箱先不拿。蜥蜴战士的攻击力非常高，我方比较脆弱的单位被打一下就会死，要使用好连携。消灭蜥蜴兵后我方全体自动移动到坡上，**エルナ**和**インゴベルト**带领部队出现，同时地图上方出现新一批蜥蜴兵。派三名枪手前往上方消灭所有蜥蜴，记得一定要使用射程为3的“远间の射击”，一旦进入蜥蜴战士的移动攻击范围会被秒，全灭蜥蜴后启动左上角的开关（**スイッチ**）。这一关的上方区域是低地，角色一旦走下去就无法原路返回，**ジ-ク**、**ネブラ**、**メル**三人注意不要贸进，留在下方区域应对**フェステ**兵。具体方法是让石巨人挡住**フェステ**兵，在启动左上角的开关前，**フェステ**兵被消灭后还会增援，先拖延住即可。开关启动后**インゴベルト**撤退，**エルナ**开



始行动，这时要将除**エルナ**以外的所有**フェステ**兵消灭掉，**ジ-ク**和**ネブラ**的主要功能是连携**メル**多次行动，维修石巨人的血量。**エルナ**撤退后全员撤退到绿色区域即可过关，三名枪手需要从左侧绕下来，记得拿宝箱。

アスワン神殿の入口

关卡攻略 较为简单的一关，如果玩家之前击倒了不死王**ゴモラ**，给**ジ-ク**装备上**ボ-ンクラッシャ-**，难度会进一步降低。先让**イフ**连携**タチアナ**前进两步，消灭门内中央的蜥蜴僧侣H。**ジ-ク**行动，前进一格击倒门外左侧的蜥蜴战士，再连携**イフ**和**タチアナ**使用“远间の射击”消灭门内右侧的蜥蜴僧侣I。之后再依次让**アンカ**、**ネブラ**和**メル**启动连携，消灭其他蜥蜴人即可。这关敌人数量不多，连续行动权很容易拿，惟一要注意的是门外左右两侧的蜥蜴战士会不断增援出现，为避免这种情况，需要让近战角色停驻在这两块区域上，推荐用**ジ-ク**和石巨人，近战攻击后会自然前进一步。



アスワン神殿

关卡攻略 无需战斗的一关，所有角色原地不动，只让**ネブラ**一个人登上阶梯，靠近蜥蜴王。对话后，蜥蜴王会打开暗门露出后面的水晶，操作**ネブラ**靠近水晶。蜥蜴王会询问是否想要水晶，这里必须先让**ネブラ**原地待机一回合，然后再调查水晶**ウラトリウム**。本关中如下行动会导致蜥蜴王与我方决裂：1.除**ネブラ**以外的角色登上阶梯；2.打开左右两侧隐藏门并取得宝箱；3.**ネブラ**在被询问后的第一次行



动就取得**ウラトリウム**。一旦满足以上三条中的任一，蜥蜴族就会攻击我方。一旦敌对，蜥蜴的增援是无限的，且就算打倒蜥蜴王也会继续战斗，因此不要追求硬派了，老实按流程取得水晶过关即可。本关过后，**プルトン**量变为无限，但在接下来的两关之间无法前往自由关卡。

水流れの坑道

关卡攻略 本关**プルトン**无限，之前被爬虫追得屁滚尿流的玩家可使用“**魔力の铳弹**”和“**プルトンの矢**”尽情虐怪了，为了方便杀大爬虫，可在进入关卡前先让**メル**习得石巨人的技能“**プルトンの炮击**”。消灭初期的两个大爬虫和一众小爬虫后往里走，终极爬虫出现，让**イフ**连携**アンカ**、**タチアナ**和**メル**三人，**アンカ**使用“**奋起の策**”，**イフ**、**タチアナ**使用“**魔力の铳弹**”，再加上石巨人的炮击可杀死第一只终极爬虫，这里要注意的是石巨人一定要紧贴第一只终极爬虫炮击，不然让第二只爬出来的话会导致我方角色被秒杀。第二只爬虫的去路被石巨人挡住以后只能攻击到它，硬捱一下攻击力并不高，下一回合行动时再让**イフ**启动相同的攻击连携即可。杀死两只终极爬虫后拿取上方的宝箱，即可过关。

アスワン神殿

关卡攻略 让我方枪手上前攻击阶梯上的敌人，确保将两个蜥蜴人都消灭，之后蜥蜴王**ヒルデ**会成为我方同伴，并协助我方连携攻击高台上的蜥蜴人。将该蜥蜴人消灭以后触发剧情，操作**ネブラ**将水晶放到中央的台座上，之后只需撤退到绿色区域即可过关。撤退之前记得拿左右暗门里的两个宝箱，需要踩踏两处石板开门。本关过后**プルトン**不再能无限使用。

フェステ城门

关卡攻略 敌人数量很少，利用连携很容易解决，不过我方**ジ–ク**和**ネブラ**暂时缺席，也要注意人手不足。让石巨人占领石桥后敌方出现增援，将优先行动的敌人干掉。注意**タチアナ**、**メル**等HP量较低的角色不要贸进到敌方枪手的射程里，让石巨人吸收一轮伤害，在接下来的一回合利用连携全歼敌人，**アンカ**储存行动回合。消灭敌方第一批增援后，**ネブラ**从右下方出现，一定要让他对**エルナ**发动**ゆりかご**，这样可启动我方角色的连携，第二批增援的敌人。最后让储存了行动的**アンカ**发动“**奋起の策**”或“**警戒の策**”启动全员连携，消灭最后的敌人。注意我方枪手不要过度输出，将其他敌人消灭后若枪手还在射击状态里，有可能用残弹打死**エルナ**，导致前功尽弃。

龙の墓场

关卡攻略 初期有四只青色飞龙，每打倒一只就会补充新的，好在其攻击力并不高，用**ネブラ**的“**ゆりかご**”沉睡住其中的一两只，再让石巨人当肉盾可免除威胁。操作角色向绿色区域跑，中途靠近宝箱时会出现敌方的增援飞龙，只需将拦住绿色区域的飞龙消灭，再让任何一名角色占领绿色区域即可过关。但拦截洞口的增援飞龙出现后，打倒原先的四只飞龙也不再会有补充，玩家也可以考虑全灭敌人。



北の洞窟

关卡攻略 过关目标是按下地图上的3个开关，敌方巨魔开始都处于沉睡状态，但一旦按下第二个按钮，3个巨魔会同时苏醒，正确的攻略方法是先消灭巨魔A，按下第一个开关；接着消灭巨魔B，按下第二个开关，最后消灭靠近的巨魔C。注意不要紧贴巨魔战斗，否则会触发它的快速插入回合，我方必被秒。巨魔在苏醒的第一回合是不会行动的，可利用枪手进行多次连携，并在苏醒后的第二回合用イフ连携消灭。第三只巨魔的行动顺位非常靠前，且移动迅速，需要用石巨人硬扛一次攻击，如果输出不够，可以不吝惜プルトン，使用石巨人的炮击。

太古の圣域

关卡攻略 利用连携迅速让イフ登上台阶靠近古龙，触发剧情后要从三种武器中选择其一，鉴于远程攻击在本作中的崇高地位，建议选择“天神の铳”。“海神の盾”虽然能令物理攻击减半，但肉盾基本由石巨人担任，用处不大，龙剑“ブラッドファング”对爬虫类敌人有特效。“地神の锤”可让不具备装备重武器的角色也能装备，但这本身就是个矛盾——如果想用锤子打出高伤害，习得重武器技能几乎是必须的，因此较为鸡肋。选择好武器后，对古龙使用一次回复药或回复魔法，它会让巨魔沉睡，飞龙退去，这样就能轻松过关了。

本关实际还有一把隐藏武器，就是在选择武器时放弃所有，转头攻击古龙，这样在击倒古龙后可获得大剑“古龙のプルトニール”和20g的プルトン，该武器对爬虫类有特效，但实用性依旧不及“天神の铳”，请谨慎选择。如果想获得该武器，就在靠近古龙前先把杂兵都解决掉，要注意别贴近巨魔作战，会被强制插入回合。魔法对古龙作用甚微，并且靠近古龙同样会被插入回合，我方的主要攻击输出依然得靠枪手。



BUG：这关还有个武器获得BUG，可同时获得“天神の铳”和“古龙のプルトニール”。即战斗前不要让イフ习得任何枪械技能，将巨魔和飞龙消灭后靠近古龙，选择获得“天神の铳”，然后再按START键选择“途中からやり直す”，打倒古龙后取得“古龙のプルトニール”。这种方法伴随一定风险，可能会出现无法过关的情况，慎用。不排除今后官方升级补丁修正此BUG。

北の洞窟



关卡攻略 敌人分两批，第一批是红飞龙，第二批是爬虫类，数量虽多，但我方有大魔法师ソロモン帮忙，它的火焰魔法不但威力巨大、带片杀效果，并且每次都会自动加入我方连携，连续行动权非常好拿。初期先击破行动顺序靠前的红飞龙，注意要用远程武器或魔法，近战单位一旦被ソロモン误伤，也是被秒杀的命。击破所有红飞龙后，龙女ゴモリ–加入队伍，敌方爬虫出现，让ゴモリ–用“太古の平和”沉睡住一侧斜坡上的小爬虫，再让其他角色击破另一侧。ソロモン会帮玩家击破高处的大爬虫，不过在行动一次后它就会撤退。击破一侧的爬虫后让石巨人堵在爬虫首领的身前当肉盾，如果アンカ习得了“机动の策”，基本可以完封敌方行动，无伤过关。

龙の墓场

关卡攻略 这关**インゴベルト**加入队伍，敌方全是爬虫类，我方角色一个站位不好就会死人。战斗开始时先是爬虫虐杀**フェステ**兵，它们距离我方队伍较远，且大部分都是行动完毕的状态，我方的连携空间很大。在打倒任意一只爬虫后，钻地的蟹型爬虫BOSS出现，这之后每打倒一只爬虫都会立即补充一只增援，但增援不是无限的，可以稳扎稳打，也可以激进一点优先击破蟹型爬虫，蟹型爬虫被击破后增援立即停止。不过因为距离较远，最安全的击破方法是**イフ**持“天神の铳”远程以“魔力の铳弹”秒杀，同时前方以石巨人做肉盾。如果之前在古龙处没有拿“天神の铳”，最好还是采取稳妥的打法。



フェステ城内

关卡攻略 从本关开始往后，所有关卡都变成歼灭战，我方角色被击倒后不会立即GAME OVER，而是像《火纹》一样永久性死亡离队，且游戏继续进行。由于有全角色存活通关的奖杯，建议玩家还是一如既往地保护好每一个队员，毕竟在最终战前如果死太多人，也许会因战力薄弱而无法顺利通关。此外在二周目进入本关前如果不装备“ヴァシリ–の指轮”，将不会触发追加剧情。

这一关的目的是让我方任一角色到达东西两侧任意一块绿色区域上，进入不同的后续分支关。东侧较近，分支关较为简单，可获得的装备是双手剑**ツヴァイハンダ–**+3和重火器**ビッグワン**+3；西侧较远，要击退大量爬虫才能到达，分支关难度也较高，可获得的装备是步枪**スナイパ–ライフル**+3、盾牌**フェステの盾**+3和单手剑**ロングソ–ド**+3。由于是倒数第三关，**プルトン**可放开使用，初期爬虫首领的位置较为靠内，不过用远程射击可以企及。将初期的一批爬虫击倒后，地图西侧出现增援，需要迅速用“魔力の铳弹”打倒蟹型爬虫，否则敌人将不停增援上来。

分支1：グリオンの巢（东）

关卡攻略 按爬虫首领→大爬虫→小爬虫的顺序依次击破获得连续行动权，击破初期的敌人后，巢穴深处出现增援。巢穴深处的爬虫距离我方较远，爬过来需要较长时间，在此期间让我方队员集中到一起，准备总攻连携。

分支2：グリオンの巢（西）

关卡攻略 敌人分为两批，第一批只有3只大爬虫带上一些小爬虫，以枪手配合石巨人的连携可轻松击破，但有两个注意点：1.击破这批敌人后，巢穴深处会出现两只终极爬虫以及大量小爬虫增援，需要占据有利地形——即第一批爬虫的初始位置，两扇拱门之间的区域。2.初始位置的3个宝箱，让行动顺序较为靠后的未行动角色拿，但考虑到敌方援军出现后我方的整体连携，仍然需要让所有队员集中到两扇拱门间的区域里。解决这两点的最佳方案是在歼灭第一批爬虫时，故意留一个小爬虫不杀，用“ゆりかご”令其睡眠。期间拿好宝箱，再让全员集中到拱门间区域，石巨人一定要堵在上方拱门前，保护脆弱的人类角色，然后将沉睡的小爬虫干掉。敌方援军出现后，终极爬虫会多次孵化出小爬虫，但是由于地形很窄，爬虫们只能排着长队接近，彼此堵塞行动，对玩家的威胁并不大。这里比较好的打法是让**ゴモリ–**使用“太古の平和”令最前沿的4只小爬虫沉睡，如果其中有一两个没进入睡眠，可让**ネブラ**用“ゆりかご”弥补。面前的小爬虫沉睡后，后面的



爬虫几乎很难集体攻击到我方，让其他角色都连携装备“天神の铳”的イフ行动，利用“天神の铳”的远射程消灭后排爬虫。终极爬虫进入射程后，让イフ用“魔力の铳弹”和石巨人的“プルトンの炮击”秒杀之。优先将终极爬虫消灭后再清理剩下的小爬虫，由于它邻近我方后会获得快速插入回合，因此不建议将终极爬虫留到最后。

クイーンの间

关卡攻略 地形非常简单的一关，但源源不断的终极爬虫增援很让人头疼，女王虫的攻击力又非常高，一旦行动我方角色必被秒杀。对于想全员存活通关（有奖杯）的玩家来说，完全不能走错一步，有没有“天神の铳”对战术安排的影响非常大，下文攻略将针对两种情况分开说明。

女王虫形态CHECK

居于地图北面正中的蝎型爬虫是最终BOSS女王虫，将其击破即可通关。女王虫分以下三个阶段，每种形态的切换有一定条件，且伴随着不同的敌方援军。



第一形态

初期配置敌人为女王虫、2个终极爬虫、6个大爬虫，有三种方式可令其切换至第二状态：1.女王虫HP降到一定程度以下；2.击破6个大爬虫；3.击破2个终极爬虫。本关终极爬虫会无限增援，考虑到地图的行动便捷度和打断敌方连携，这里选择击破6个大爬虫。

第二形态

进入第二形态后会强制轮到女王虫行动一回合，不要将我方角色放到距离它三格区域内。女王虫必定召唤出蟹型爬虫，这时将女王虫HP降到一定程度或击破蟹型爬虫，可令女王虫切换到第三形态。蟹型爬虫虽然也会无限增援，不过它挡在女王虫前方作为屏障，因此这里还是选择击破蟹型爬虫。

第三形态

女王虫依然强制行动一回合，并开始在地图上或左或右地移动，具体移动方向看接下来最先行动的敌人在哪一边，一般是终极爬虫C或D之一，如果C先行动，女王虫就向左爬，D先行动就向右爬，击破后过关。

攻略法

“天神の铳”攻略法

之前在古龙处获得“天神の铳”，能以比较快捷的方法过关。开始让イフ换枪，走到6个大爬虫排成一条直线的中间区域，留意C和D两个终极爬虫哪一方先行动，利用“天神の铳”的贯通特性优先干掉那一边的3个大爬虫。即如果C先行动打左边，D先行动打右边。瞄准时要瞄准距离最近的一只，这



TIPS 为提高生存率，近战角色得慎用，不宜太深入敌营。枪手是本作中最实用的职业，主人公イフ也要尽早让他习得枪械。



样能带动全员的连携机会。イフ的连携启动后，ジ−ク、エルナ、アンカ、ゴモリ−、インゴベルト全部原地储存，ネブラ给イフ加“瞬速の印”，メル操作石巨人，用“プルトンの炮击”配合タチアナ的“魔力の铳弹”攻击另一侧的3个大爬虫，注意炮击不要贯通，需要刻意留一只让イフ回撤时消灭，否则イフ会被第二形态的女王虫秒杀。第一次连携完毕后，终极爬虫会孵化一次幼虫，不用管它，让ジ−ク对イフ使用回复药启动连携，イフ撤出女王虫的攻击范围，与石巨人和タチアナ会合一处，消灭最后一只大爬虫。

女王虫进入第二形态并召唤蟹型爬虫，由エルナ开盾防启动新一轮连携，イフ使用“魔力の铳弹”配合タチアナ的“远间の射击”消灭蟹型爬虫，同时ネブラ给タチアナ加“瞬速の印”，石巨人对较先行动的敌人使用炮击，令女王虫进入第三阶段。第三阶段较为关键，女王虫移动后由アンカ开始启动。アンカ使用“奋起の策”为全员加攻的同时启动全员连携，这里让イフ、タチアナ使用“魔力の铳弹”，石巨人使用“プルトンの炮击”集中攻击女王虫，一轮攻击完毕后能打掉其将近6000的HP。接着女王虫一侧的终极爬虫行动，孵化出小爬虫后，轮到ゴモリ−行动。ゴモリ−启动连携，イフ、タチアナ和石巨人再次集中攻击一轮，便能消灭女王虫。

非“天神の铳”攻略法

整体战术思路与上者相近，不过没有“天神の铳”时在令女王虫变身的打法上有所变化。开始消灭左右两侧的大爬虫，事先要让ゴモリ−习得“大火球”，攻击一侧正中的大爬虫，可波及另外两只一并秒杀。另一侧的大爬虫让イフ和タチアナ用“魔力の铳弹”解决，ネブラ对タチアナ使用“瞬速の印”。进入第二阶段后需要尽快消灭蟹型爬虫进入第三阶段，ゴモリ−的大火球如果能凹出5倍或10倍伤害的舞可以秒杀蟹型爬虫，不过本作并不能实时存档，凭运气凹还是太冒险，建议让イフ和タチアナ的“魔力の铳弹”，期间让ネブラ对イフ使用“瞬速の印”。第三阶段没法用“天神の铳”进行斩首战，只能老实地击破优先行动的小爬虫，同时与蟹型爬虫、终极爬虫都要拉开距离，防止被秒杀。如此不断取得连续行动权，等待女王虫靠近，靠近后以连携攻击击破。清理小爬虫时要注意全员站位，以及不要被蟹型爬虫和终极爬虫插入快速回合，ネブラ每次进入连携都记得给一名队员施加“钢の加护”。若玩家之前击破古龙取得了“古龙プルトニ−ル”，ジ−ク也可对女王虫造成极大伤害。





パイシーズ坑道

开拓难度 C

初期对付7个哥布林，ジ–ク和アンカ原地不动，让イフ和ヴァシリ–开盾防，将哥布林全部引诱到面前统一连携击破，再继续打倒内部的哥布林枪手。打倒所有哥布林后只需让全员撤到绿色区域即可完成关卡，不过在撤退前操作扳手可前往牢狱区域，打开木门可前往内部的大房间。现阶段不要打开牢狱的门，会被巨魔秒杀，等以后习得“钢の加护”一类的防御魔法再来挑战。

トーラス坑道

开拓难度 B+

等级较低时挑战此处，战斗要点就是“猥琐”。主要敌人分门外和门内两批，门外的敌人不要贸然靠近，等它们靠近大门时逐批击破，保险起见近战单位不要战斗，担任アンカ的连携跳板，先将门外的敌人消灭大半后，再操作全体成员靠近北面的斜坡区域。斜坡上下各有一个牢狱，下方牢狱中的宝箱必须アンカ开启；上方牢狱打开后会出现两个攻击力很高的骷髅，回复满HP再挑战。打倒骷髅后扳动牢狱里的扳手，可前往大门内部的宝箱房间。若觉得挑战骷髅吃力，可直接打倒门内的所有哥布林，再撤退到绿色区域即可过关。门内有大量哥布林枪手和两个咒术师，被连携一次必定GAME OVER，建议不要开门，站在斜坡上让アンカ逐一射杀。将远程攻击的哥布林（尤其是咒术师）全部消灭后，再单方面打击近战哥布林即可。近战哥布林虽然不会直接攻击，但要注意它的连携带动效应。

等石巨人加入队伍以后，就可以放心地打开第二扇门了。门后面是大量哥布林，战斗力比之前强很多，不仅有既会火魔法又会睡眠魔法的咒术师，还有会“远间の射击”的能攻击3格距离的哥布林枪手。一边让石巨人当肉盾一边尽量击破先行动的敌人，获得连续行动权，另一边要注意在击破大量哥布林前不要让我方人类角色贸然走到门里面，被哥布林连携一次必死。

击破所有哥布林并让アンカ打开上锁的箱子，深处两处红色墙壁内会出现爬虫。这里无需将它们打倒，连携后通过アンカ的“警戒の策”减少伤害值，以イフ殿后撤退。想打倒爬虫的话要依靠枪手的“魔力の铳弹”，イフ也装备上枪后会好打很多。

トーラス坑道

开拓难度 A

先让アンカ打开大门，门里的敌方枪手非常多，一旦连携起来将非常麻烦，尽量取得连续行动权，不让敌人行动是攻略关键。打开第二扇大门后出现新的敌人，这次敌人中虽然混杂着石巨人，但我方首要攻击目标依然是枪手。先击破门附近的枪手，再通过连携秒杀敌方石巨人。哥布林咒术师会施放睡眠魔法，可让魔免的石巨人顶在最前面吸引嘲讽。第二扇大门的深处有两处扳手，操作以后便可获得牢房中的宝箱，注意一旦取得下方扳手操作后获得的宝箱，会出现爬虫增援。由于有两只大爬虫，几乎逃跑不掉，直接用“魔力の铳弹”消灭，攻击力不足的话也可用ゆりかご令行动顺序靠前的大爬虫进入睡眠。

TIPS 主人公战斗中更换武器不消耗行动权。

コルヴス坑道

开拓难度 A+

从入口往里一点可看到地面上的机关，踩踏以后从3个方向的墙壁中出现骷髅，同时后路被封住，由敌方取得先手。敌方的配置为中央4个，左右各2个，因此只要在踩机关前先用角色堵在三面墙壁前，就能有效阻断敌方连携。推荐配置为中央**イフ**，左侧**ジ−ク**，右侧石巨人。踩踏机关前使用**アンカ**的“警戒の策”，确保承受敌人的第一轮攻击，之后尽量取得连续行动权，打倒所有敌人后铁栅栏打开。

第二处机关的攻略法与第一处相同，只不过敌人的数量有所增加，强度也提高了。左右两条道路的深处有大门，门后各有4个骷髅，注意骷髅剑士长的攻击力特别高。左侧大门里有宝箱和扳手，操作该扳手可令右侧大门出现道路，所以先左后右。

从右侧大门进入坑道最深处，取得上锁的宝箱后，如果全员一旦走出十字路的房间就会出现大量爬虫，无论是逃是战，都要做好事前准备。利用爬虫出现的第一回合只有爬虫首领会行动的这一点，在爬虫首领行动前就以“魔力の铳弹”和魔法打倒。近战攻击会遭受酸液反击，谨慎使用。打倒爬虫首领后再同样消耗**プルトン**击破大爬虫，剩下的小爬虫通过取得连续行动回合可顺利击破。

アリエス坑道

开拓难度 S

打开第一扇门后面对2个石巨人和大量哥布林，击破高台上的哥布林技士L和M后，高台深处的大门打开，再出现4个哥布林枪手和4个哥布林技士。这8个敌人出现的瞬间会强制优先行动，并且我方无法还手，因此在配置好角色站位和加好BUFF前，技士L和M中至少留一个活口，枪手配置得离它们远一点，防止应射的无意射杀。打倒除L和M的所有敌人后再将它们击破，此前有机会就施放“警戒の策”，对肉盾角色施加“钢の加护”，留在第一扇大门附近吸引火力，然后让**イフ**、**アンカ**和**タチアナ**用“远间の射击”击破。

打开右侧大门，里面有10个哥布林以及扳手和宝箱，虽然数量很多，但地形比较狭窄，通过远程攻击的击破连携能完全在敌方出手前全灭它们。操作扳手后，注意一旦取得高台方向墙壁后的上锁宝箱，左边大门内会出现大量爬虫。由于宝箱必须由**アンカ**开启，因此很难逃出爬虫的进攻，在开宝箱之前便要做好击破爬虫的准备。

开宝箱前，先让除**アンカ**以外的所有队员集合到左侧大门前，爬虫配置为一只爬虫首领、3只大爬虫和7只小爬虫，HP相当高，尤其是最先行动的爬虫首领，需要**タチアナ**和**イフ**的“魔力の铳弹”才能确保击破，石巨人的“**プルトン**の炮击”也很有用。取得尽量多的行动权，在我方轮到**ネブラ**行动时让**アンカ**发动“机动の策”，恢复全员的单独行动权。近战角色依然会遭到酸液的反击，能不用尽量不用，一定要近战的话务必加上“钢の加护”。



联机模式

本作的联机模式做得颇为丰富，玩家可以在联机模式中与其他玩家协力作战或对战，胜利或失败都可以获得CP点来抽取各种稀有的卡片。卡片包含游戏中出现过的所有角色，甚至是一些强力的BOSS也可以在该模式中使用，接下来就详细为玩家介绍一下该模式。



基本菜单一览

クイックマッチ	快速匹配一场战斗，可选择匹配对战或协力两种模式
ルーム检索	设置条件进行搜索，例如限制时间或对战所选地图等
ルーム作成	作成一个房间等待其它玩家加入，可随意设置对战或协力的条件
フレンドマッチ	作成一个房间邀请PSN的好友加入
ランキング	查看玩家在该模式下的排名
オプション	更改游戏的基础设置
セーブ	保存游戏进度

队伍编程

初次进入联机模式后，玩家会拥有一些基础卡片，这些卡片代表了玩家目前可以使用的角色。除了系统给玩家编排好的队伍外，玩家还可以自行调整队伍。队伍分别分为对战用对用队伍（フルデッキ）和协力用队伍（限定デッキ）两个队伍，对战模式下玩家可以出动这2个队伍至多8名角色，协力任务的话则只能出场限定デッキ的至多8名角色。编程队伍有以下3种条件限制：



1.编程的队伍的总**コスト**不能超过右下角显示的**コスト**限制最大值，这个值是两个队伍一起算的，不单只算一边，每张卡片最下方都会有该角色的**コスト**值。

2.单个队伍的尺寸**サイズ**不能超过4，每张卡片下方的银星数量代表了该角色的**サイズ**，一般体型大小的角色**サイズ**都是1，一些大型的巨人或BOSS级怪物可能有1.5到2的**サイズ**。。

3.同种族同兵种的不同稀有度的角色只能编入一个，例如**コスト**4的稀有**ゴブリン**铳士和普通**ゴブリン**铳士只能选择一名在队伍中。编排完成后，就可以选择要进行的对战类型了。

协力与对战

协力模式下两名玩家各派遣出限定デッキ的角色进行共同任务，任务中两名玩家轮流行动，自己以蓝色显示，队友以绿色显示，玩家之间可以互相协作进行连携作战，最终目的是打倒所有的敌人或完成特定的条件。无论对战或协力任务失败成功与否，都会根据玩家是否胜利、基本任务报酬、胜利（リザルト）得分、我方角色和对手或敌人的等级差（ランク）四个项目来计算玩家最终可获得的CP，当然失败的情况下获得的CP会极大的降低。另外，无论玩家是协力还是对战，战斗中有任意一方掉线的话，电脑会取代其行动，任然在线的一方胜利后依旧可以获得报酬，所以在对手或队友掉线的情况下也不要急着退出哦。

卡片的获取与稀有度

除了初期的卡片外，玩家在模式中获得CP后还可以在菜单中的**カード**进行抽卡行动，抽卡分别为3个档次：即只消耗100CP一次的**ブロンスパック**，消耗300CP一次的**シルバーパック**和消费1000CP一次的**ゴールドパック**，无论是哪个档次每抽一次都可以获得4张卡，不同的是**ブロンスパック**获得稀有卡得概率很低（**レアカード**），**シルバーパック**有高概率获得稀有卡，**ゴールドパック**则高概率可以获得S稀有卡（**Sレアカード**），一些大型BOSS和高级魔法师用**ゴールドパック**抽中的概率会比较高。卡片的稀有度越高，角色的能力越强，一些S稀有卡的魔法师甚至可以使用大量的范围魔法，打起任务来效率极快，游戏中的卡片一共有上百种，想要获得高级稀有卡，需要多进行战斗。目前获得的方式除了战斗以外，还能通过每天登录来获得少量的CP值。



难度非常高，系统很有潜力，但有时往往又过于一板一眼，导致冲破敌阵和攻略BOSS的打法较为固定。因此本作的整体完成度虽然不算特别高，但值得向资深战棋迷强烈推荐。有条件的话也可以去尝试一下PS4版，掉线现象要好不少。



魔都紅色幽撃隊

TOKYO TWILIGHT GHOSTHUNTERS

如果读者中有“《东京魔人学园传奇》系列”的粉丝的话，想必有一种熬出头了的感觉，事关这一系列的新作终于发售了。如果有留意之前的相关报道的话，可以得知一直以来招牌的“感情入力系统”将会在本作中得以保留及升华，而与看不见的敌人所展开的战斗则是本作的另一大特色。好了，下面就由小编带各位去一同体验这款游戏的魅力。

文 虫无兮

美编 Juxi

光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

PSV	魔都红色幽击队	角色扮演 RPG
	魔都红色幽击队	
Arc System Works	日版	2014年4月10日
1人	7344日元	对应PSV TV

章节流程

阶段	说明
楔子及OP动画	讲述事件起因，并搭配充满动感的OP为新章节内容做铺垫。
剧情部分	对灵异事件展开调查，会有大量的选项出现，玩家做出的选择会影响同伴的好感度以及事件的尾声。
战前准备	在夕隙社备战，为之后的BOSS战做准备。
战斗部分	战棋式的战斗，每一话都需要战胜一只强大的恶灵。
尾声及ED动画	观看事件的最后结果，并在抒情的ED中拉下当前章节的帷幕。
幕间休息	以夕隙社为据点自由展开行动。
下一话	

文字冒险部分

楔子、剧情部分及尾声均以文字冒险形式展开，下面为各位玩家讲解这一部分的操作及要点。

操作方式

按键	功能
R	确认对话
□+R	快速跳过对话
方向键	选择一般对话选项
○	确认一般对话选项
（按住）方向键+○	确认五感入力选项
SELECT	查看对话记录/退出查看
START	（查看对话记录时）返回游戏主菜单/（五感入力时）无视

选项及五感入力系统

本作的剧情部分中，除了一般的文字冒险游戏都会出现的对话选项外，还会夹杂着由系列特色“感情入力系统”升级而来的“五感入力系统”。玩家需要先从怒、爱、友、悲、恼五种感情选项中挑出一种，再与听、触、味、嗅、视五种行动选项搭配，从而与NPC或是场景产生互动。打个比方，“怒+视”便是怒目而视，“友+听”就是侧耳倾听，“爱+触”则是拥抱。如果五感入力时玩家什么都不做，或者直接按START键，则表示无视。合计26种行动赋予了玩家极高的主观能动性。无论是对话选项还是五感入力，玩家所作出的选择主要在以下三个方面造成影响。



好感度

玩家的选择会直接影响与主人公对话的同伴的好感度，包括已加入的同伴以及尚未加入的新同伴。好感度受到各方面因素影响（详见后文），不过对于新同伴来说，好感度主要靠对话选项及五感入力选项来提升。很多时候，正确选项并非只有一个，对话选项存在全部都是正确选项的情况；在五感入力时，选择“友+听”或者“友+触”可能都有同样的效果。选项的效果可以根据选择时响起的效果音判断，清脆的效果音表示效果拔群。

新同伴加入



直到第10话为止，每一话都会有新的同伴出现。要让新同伴加入，除了像上面提到的尽量提高好感度之外，还必须在特定选项做出正确选择来满足其加入条件。

隐藏剧情

从第2话到第11话，存在着被称为“第六感”的隐藏剧情。在某些五感入力选项出现时输入特定的指令，在尾声时就会出现金色的“灵”选项，选择后便可触发第六感剧情。第六感的触发不影响结局，不过和奖杯息息相关。





Tips 触屏操作：本作中触控屏惟一的用处就是在文字冒险部分确认对话和选项，不过点击的位置不对的话很容易造成误操作，还是用按键比较保险。

夕隙社编辑部





夕隙社是主人公打工的地方，表面上这里是以灵异及神秘事件为题材的杂志社，暗地里却接受东京各地的除灵委托，是暗中活跃的驱魔人组织。战前准备及幕间休息都围绕着这个小小的编辑部展开，麻雀虽小，五脏俱全。下面就来看看这个编辑部有些什么功能。

PC

从这里可以进入夕隙社的主页，查看最近的专题及公司情报，不过这些信息对于玩家而言当然是毫无用处。实际上，这个网页上有着小小的机关。



除灵依赖揭示板

在夕隙社的主页同时按下L+R，就可以进入夕隙社的影子网站“除灵依赖揭示板”，东京各地的居民会将他们的除灵委托发到这里，玩家可以接受委托来练级及赚钱。按○键选择最多三个委托后，按START键即可确认。只要委托尚未完成，玩家可以随时回到这个页面来取消已接受的委托。后期委托的数量较多，玩家可以按下△键选择以委托时间、战斗场所、报酬或难易度的顺序来排列。在委托中，我们可以得到下列这些有用的情报。

另外，游戏会记录玩家参加过的除灵战斗场数及击倒的恶灵数目，所有的战斗评价和每名同伴的参战次数也会一并统计，这一切在“除灵实绩”中都可以看到。在“サイトについて”当中，则会对恶灵类型进行说明。

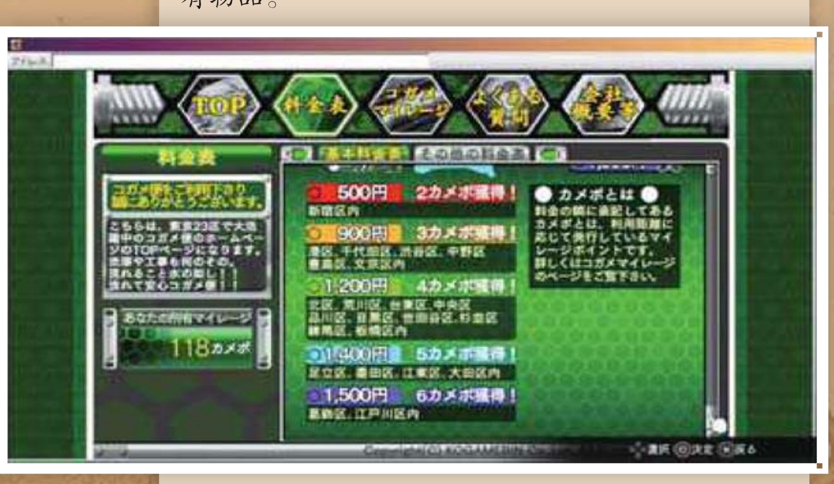
图标	说明
	人间灵，会被拥有对应图标的武器克制
	动物灵，会被拥有对应图标的武器克制
	物质灵，会被拥有对应图标的武器克制
	停留在战斗场所内的煤气管上时，会瞬间移动到其他煤气管处
	停留在战斗场所内的水管上时，会瞬间移动到其他水管处
	停留在战斗场所内的电线上时，会瞬间移动到其他电线处



1. 难易度。与出现的恶灵的等级成正比。
2. 出没的恶灵的类型（详见后文）。
3. 出没时间。表示战斗的回合数。
4. 战斗场所。不同场所内可破坏物品的数目和价值不同。
5. 报酬。此处显示的是基本报酬，视玩家的战斗表现还有特殊奖励。
6. 地区。战斗场所所在的地区和玩家在战斗后取得的小龟点数挂钩（详见后文）。
7. 任务目标的名称。关系到胜利后会获得的掉落物品种类。

小龟快递（コガメ便）

在夕隙社主页选择左侧的“コガメ便”就可以前往快递公司“小龟快递”的网页。当玩家在除灵依赖揭示板接受委托后，小龟快递会负责把战斗场所的图纸从委托人处送至夕隙社。当然，小龟快递会收取运费（放心，这个不用玩家自己掏腰包），不过同时也会为用户累积名叫“小龟点数（カメポ）”的积分。运费和积分根据战斗场所所在的地区而有所变化，详情可参见附图。消耗积分可以在网站的“コガメマイレージ”处换取物品，有不少都是只有在此处才能入手的稀有物品。



可换取物品一览		
名称	需要点数	备注
あんパン	2	–
牛乳	4	–
食卓盐	6	–
十字手里剑	8	–
棒手里剑	10	–
笹の叶	12	–
翡翠玉	20	–
流星锤	30	只有主角能装备
翡翠の假面	40	–
ジェイドピ–ス	60	–
チャ–ム（ロゼッタスト–ンのチャ–ム）	80	挂饰（战斗支援的声音会变成女声）
ゴ–ストカ–ド（ゼリ–マン）	100	桌游使用的幽灵卡片
プレイヤ–カ–ド2（マッドハンタ–）	120	桌游使用的角色卡片
プレイヤ–カ–ド1（黑衣のハンタ–）	150	桌游使用的角色卡片

白板（ホワイトボ–ド）

供玩家提高实力的地方，在这里可以选择一名同伴对主人公进行训练以提高技能等级，或者从同伴身上学会特技，不过这两种行动都需要消耗TP。尤其是到了后期，要将技能等级升满需要惊人数量的TP。TP只能通过战斗或桌游来获取，击倒的敌人数量越多，入手的TP也会随之增加。另外，提高技能“取材”的等级也可以增加到手的TP。

履历表

在角色名字上按△键，会显示该角色的履历书。履历书共有4页，第一页为个人资料，第二页为技能，第三页为特技，第四页则是装备。此处先讲解个人资料，技能和特技参考接下来的部分，装备则在后文的“衣柜”处再详述。个人资料共由5个部分组成。



基本资料：显示角色的等级、AP、经验值、金钱、攻击力、防御力等基础数值。

プロフィ–ル:角色的个人资料。主角的个人资料决定了与同伴间的初始好感度。

所属：角色所在的学校和单位。

身体能力：此处的身体能力会影响角色在战斗中的表现。主角每次升级都会获得6点成长点数可以分配到这些能力上。

能力名	说明
生命力	影响角色的HP
筋力	影响角色使用近接武器时的攻击力
知力	影响角色的AP（重要属性，每升10点AP加1，90点封顶）
精神力	影响角色的防御力
洞察力	影响角色对无属性攻击的回避率
直感力	影响角色使用远距离武器时的攻击力
俊敏力	影响攻击时角色的行动顺序
技巧力	影响角色使用技巧武器时的攻击力

上司所见：社长伏赖千鹤对该角色的评价。第一句会描述角色的性格以及与其最要好的其他角色，第二句和第三句则反映角色的战斗表现。



技能与训练

在白板处按○键选择一名同伴，再按下START键就可以与其进行训练。训练可以让玩家积累技能的经验值，经验值积满后技能等级就会提升，最高等级为20，技能的效果可以参考附表。选择同伴时可以在画面左上角看到与该角色训练所能提升的技能种类，增加的经验值数目以及需要消耗的TP。训练所消耗的TP会随着训练次数的增加而逐渐提高，不过相应的，训练的效果也会更加明显。

除了提升技能等级之外，训练可以提升玩家与同伴之间的好感度，甚至还是获得物品的重要途径。有部分合成素材以及强力武器只能通过训练入手，随着训练次数和好感度的增加，能入手的物品也会越来越好。

技能名	效果	推荐同伴	加入时间
箱组み	战术指示中可以设置的陷阱数量增加	左户井	第2话
台割り	战术指示中设置陷阱时费用减少	八汐	第10话
企画立案	成功完成委托时报酬增加	枫	第6话
取材	获得TP时数量增加	音江	第10话
校正	战斗中破坏物品所造成的额外支出金额减少	深舟	第2话
原稿执笔	获得经验值增加	伏赖	第2话
彻夜作业	M.I.T.中可以合成的物品种类增加	浅间	第2话
取次交涉	除灵委托论坛的委托数增加	白峰	第9话
买い出し	在便利店可以以优惠价格购入物品	小菅	第3话
检品	在便利店抽奖时容易抽到好东西	山河	第5话
读み合せ	更容易提高同伴的好感度	华山兄弟	第8话
进行管理	训练的效率以及可掌握的特技数量提升	支我	第2话

注：推荐同伴表示与该同伴进行训练可以最高效率地提升对应技能。

特技

特技是在战斗中发挥效果的招式。同伴在升到特定等级时就能学会新特技，而主人公的特技则是从同伴身上习得的。也就是说，玩家可以自由地组合不同同伴的特技，来打造一个独一无二的主人公。在白板处选择一名同伴并按下□键，在主人公的特技栏选择要储存新特技的位置，再选择同伴的特技，就可以习得新特技了。如果原来的位置上是有特技的，那么新特技就会覆盖旧的特技。学习特技需要消耗TP，越强大的特技所消耗的TP也越多。部分特技还对武器有要求，比方说深舟的“铃祓い”，即使主人公习得这个特技，如果没有装备和深舟一样的铃来作为武器的话，是无法在战斗中使用的。

以下列出所有同伴的特技，武器一栏有○标记的说明此特技需要装备和该同伴相同的武器才能使用。至于特技效果中所提到的各种异常状态，会在后文的“衣柜”处再行说明。

注：“身边”指以角色为中心的十字形范围，“周围”指以角色为中心的口字形范围。



深舟　武器：铃

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
白き光	回复	HP+10	回复自己的 HP	–	1
铃祓い	攻击	攻击力 80%	附带恐怖的异常状态的攻击	○	2
降灵	强化	强化 +5	随机强化攻击力或防御力	–	2
白き辉き	回复	HP+20	回复自己及身边的同伴的 HP	–	3
净化	治疗	治疗	治疗自己及身边的同伴的异常状态	–	4
守护灵の楯	强化	防御 +6	提高自己及身边的同伴的防御力	–	3
幽体离脱	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个吸引火力的陷阱	–	2
守护灵の剑	强化	攻击 +6	提高自己及身边的同伴的攻击力	–	3
友の绊	自动	HP=1	即使受到致命伤，也有一定几率剩下 1 点 HP	–	0
自动笔记	补助	–	清除周围的恶灵的耐性	–	2
白き奇迹	回复	HP+999	回复自己所有 HP	–	5



浅间　武器：除灵机械（除灵マシン）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
メンテナンス	自动	HP+10	回复自己身边的陷阱的耐久度	–	0
ポイズンシュ－ト	攻击	120%	附加中毒状态的攻击	○	2
サンプル回收	自动	强化	增加物品的入手几率	–	0
磁场制御	补助	附加	对周围的恶灵附加麻痹状态	○	2
ワイドシュ－ト	攻击	80%	大范围的无差别射击	○	3
ポイズンフィ－ルド	补助	附加	对所有逃跑状态的恶灵附加中毒状态	–	4
罠の知识	自动	–	设置陷阱时所消耗的AP–1	–	0
マッドサイエンス	攻击	100%	拥有多点会心一击的射击	○	2
マイナスイオン效果	补助	–	让周围的恶灵下回合的 AP 归零	–	4
ラジオニクス	回复	HP+20	回复自己的 HP	–	2
常温核融合	攻击	150%	附加失明状态的大范围攻击	○	4

小菅　武器：吉他（ギタ－）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
破坏はロックだ！	自动	攻击 +4	每次破坏物品时攻击力上升	–	0
カッティング	补助	附加	对周围的恶灵附加麻痹状态	○	2
ア－ミング	攻击	120%	向前方释放音波的攻击	○	1
エ－ル	强化	攻击 +6	提高自己及身边的同伴的攻击力	–	3
ハイテンション	自动	HP+30	每次击倒恶灵时回复 HP	–	0
ララバイ	补助	附加	对周围的恶灵附加睡眠状态	○	3
フィ－ド BK	自动	反击 80%	受到伤害时偶尔会反击	○	1
チョ－キング	补助	–	清除周围的恶灵的耐性	○	2
アンコ－ル	吸收	HP+20	吸收周围的恶灵的 HP	○	3
スキッピング	补助	–	让周围的恶灵下回合的 AP 归零	○	4
スウィ－プ	攻击	100%	全攻击范围均为会心一击点的演奏	○	3

龙藏院　武器：枪

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
下段薙ぎ	攻击	100%	用枪使出的横扫千军	○	1
旋风轮	强化	防御 +5	提高自己及身边的同伴的防御力	○	3
受け流し	自动	回避	待机时，一定几率回避恶灵的攻击	–	0
二段突き	攻击	100%	向左右使出的会心一击	○	2
大悦眼	强化	攻击 +8	自己的攻击力大幅度上升	–	3
水月突き	攻击	120%	附加失明状态的会心一击	○	2
精神统一	回复	治愈	解除自己的异常状态	–	3
燕飞	自动	100%	受到伤害时偶尔会反击	○	1
三段突き	攻击	75%	大范围的会心一击	○	3
枪衾	强化	–	来自身边的恶灵的伤害归零	○	3
镰首落とし	攻击	150%	一定几率令失明状态的恶灵即死	○	4

山河　武器：手枪（拳铳）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
许されざる者	自动	反击 75%	受到伤害时偶尔会反击	○	1
夕阳のガンマン	攻击	100%	附加睡眠状态的枪击	○	3
赤い河	自动	攻击 +4	濒死时攻击力上升	–	0
リオ・ブラボ－	攻击	75%	大范围远距离的乱枪扫射	○	2
荒野の决斗	补助	–	让周围的恶灵下回合的 AP 归零	○	4
左利きの拳铳	攻击	110%	左方远距离枪击	○	1
デッドマン	自动	HP=1	即使受到致命伤，也有一定几率剩下 1 点 HP	–	0
死の谷	攻击	85%	附加中毒状态的大范围射击	○	3
ギャンブラ－	攻击	250%	最大威力的单点射击	○	4
最后の铳击	自动	100%	濒死时以会心一击反击	○	1
拳铳王	攻击	120%	全攻击范围均为会心一击点的射击	○	3

枫　武器：扑克（手品）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
忍法うつせみの术	自动	回避	满血时，一定几率回避恶灵的攻击	–	0
カ－ドトラップ	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个毒陷阱	○	2
催眠术	补助	附加	对周围的恶灵附加睡眠状态	–	3
忍法ねこ寄せの术	自动	强化	提高黑猫出现的几率	–	0
バインド・R	攻击	150%	附加麻痹状态的单点攻击	○	1
人体消失マジック	自动	–	待机中不会被恶灵攻击	–	0
枫イリュ－ジョン	攻击	110%	附加失明状态的远距离攻击	○	2
ミスディレクション	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个吸引火力的陷阱	–	2
スペルバウンド	补助	–	清除周围的恶灵的耐性	–	2
紧急脱出マジック	自动	–	濒死时原地旋转不消耗 AP	–	0
セカンドディ－ル	攻击	85%	大范围远距离攻击	○	3

曳目　武器：弓

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
生气体の呼吸	自动	HP+5	待机时会少量回复 HP	–	0
鸣弦・蟇目	治愈	治愈	治疗自己及身边的同伴的异常状态	○	4
弓返り	攻击	120%	小范围高威力的弓箭攻击	○	1
鸣弦・夕雍	补助	附加	对周围的恶灵附加恐怖状态	○	2
通し矢	攻击	200%	附加失明状态的单点攻击	○	2
鸣弦・梓	强化	防御 +5	提高自己的防御力	○	2
二本射ち	攻击	150%	同时射出两箭的远距离攻击	○	1
鸣弦・玄象	补助	附加	对周围的恶灵附加睡眠状态	○	3
三がけ弓返り	攻击	120%	可以攻击得更远的强化版“弓返り”	○	2
矢落とし	自动	回避	一定几率回避远距离攻击	○	0
五月雨射ち	攻击	100%	全攻击范围均为会心一击点的弓箭攻击	○	3

久伎　武器：国际象棋（チエス）

特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
イ－グルアイ	自动	–	待机时会在地图上显示所有恶灵的位置	–	0
ゲ－ムの名人	自动	–	使用投掷道具时消耗的AP–1	–	0
ダブルチエック	补助	附加	对周围的恶灵附加恐怖状态	○	2
プロモ－ション	强化	攻击 +6	提高自己及身边的同伴的攻击力	–	3
ブリリアント	攻击	120%	附加麻痹状态的远距离攻击	○	2
ゲ－ムの达人	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个 AP 陷阱	–	2
オ－バ－ロ－ド	强化	防御 +6	提高自己及身边的同伴的防御力	○	3
チエックメイト	补助	附加	对所有逃跑状态的恶灵附加睡眠状态	○	5
サクリファイス	吸收	HP+30	吸收周围的恶灵的 HP	–	4
ギャンビット	强化	–	对自己及身边的同伴附加祝福状态	○	4
ライトニング	攻击	75%	对周围使出会心一击	○	3



华山兄弟	武器：拳套（ナツクル）				
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
エンジエルダンス	强化	防御 +5	自己化作诱饵并提升防御力	–	3
空拳	自动	攻击 +2	不携带道具的状态下每回合提升攻击力	–	0
息吹	强化	–	对自己附加祝福状态	–	3
里投げ	攻击	85%	附加睡眠状态的攻击	○	2
里拳	自动	反击 100%	待机时受到伤害的话会进行反击	○	0
禁じ手	攻击	110%	附加失明状态的格斗攻击	○	2
双拳	攻击	200%	两倍威力的格斗攻击	○	3
练气	强化	–	对于所有异常状态都拥有耐性	–	5
寸指破	攻击	120%	附加中毒状态的格斗攻击	○	2
硬手刀	攻击	75%	用格斗技使出大范围会心一击	○	3
双拳改	攻击	300%	三倍威力的格斗攻击	○	5

白峰	武器：西洋剑（洋刀）				
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
两手に花	自动	攻击 +2	站在女性角色身边时攻击力上升	–	0
パ–ティの主役	自动	强化	增加物品的入手几率	–	0
アンガルド	强化	–	对自己及身边的同伴附加祝福状态	–	4
ファンデヴ–	攻击	120%	攻击范围远的突进攻击	○	1
两手に大轮	自动	防御 +2	站在女性角色身边时防御力上升	–	0
ユヌ–ドゥ	攻击	100%	左右两侧有伤害判定的突进攻击	○	2
リポスト	自动	80%	受到伤害时高几率反击	○	1
ドウブルマン	攻击	75%	全方位回旋剑击	○	2
フエイント	自动	回避	待机时，一定几率回避恶灵的攻击	–	0
女性は人类の宝	自动	HP+20	回复站在身边的女性角色的 HP	–	0
ク–ドロア	攻击	150%	附加失明状态的突进攻击	○	3

八汐	武器：小刀（ナイフ）				
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
アイアンブラッド	自动	反击 150%	受到伤害时对身边的恶灵进行强力反击	○	1
暗杀技术	自动	强化 +30	对不处于警戒状态的恶灵所造成的伤害增加	–	0
应急处置	回复	HP+15	回复自己及身边的同伴的 HP	–	2
アイアンティア–ズ	自动	攻击 +5	濒死时攻击力上升	–	0
アイアンスプラッシュ	攻击	120%	利用小刀使出的大范围会心一击	○	3
紧急手当て	回复	治愈	解除自己的异常状态	–	3
アイアンドロツプ	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个 AP 陷阱	–	2
隐密行动	自动	–	待机中不会被恶灵攻击	–	0
アイアンレイン	攻击	100%	将周围一扫而空的大范围会心一击	○	3
紧急离脱	自动	–	濒死时原地旋转不消耗 AP	–	0
アサシンの一击	攻击	200%	一定几率令睡眠状态的恶灵即死	○	5

音江	武器：铳剑				
特技名称	种类	效果	说明	武器	AP
人间ソナ–	自动	–	满血时可以扩大自己的探知范围	–	0
トラツプ散布	罠	设置陷阱	在自己旁边设置一个 HP 陷阱	–	3
听觉保护	自动	–	不受耳鸣状态的影响	–	0
小铳・屈射	攻击	75%	用枪使出的大范围攻击	○	2
铳床防御	强化	–	来自身边的恶灵的伤害归零	○	3
铳剑・斩击	攻击	80%	用剑使出的大范围攻击	○	2
麻醉弹	攻击	150%	附加睡眠状态的单点攻击	○	1
迷彩	自动	–	待机中不会被恶灵攻击	–	0
小铳・伏射	攻击	120%	用枪使出的会心一击	○	2
铳剑・下突	补助	–	让周围的恶灵下回合的 AP 归零	○	4
铳剑・脱突	攻击	130%	用剑使出的会心一击	○	2

衣柜（ロッカー）

玩家可以在此处装备武器、防具，以及挑选要带上战场的道具。所有物品都可以根据其颜色来简单判断其种类：蓝色为武器、橙色为防具、绿色为回复及辅助道具、粉红色为投掷道具，而红色则是陷阱。

武器



除主人公之外的角色可以装备的武器类型是固定的，只有主人公可以装备所有类型的武器，包括日本刀和鞭这两种没有任何同伴能装备的武器。查看武器时，会显示以下情报。

武器种类： 武器可分为三大种，近接武器、远距离武器和技巧武器。如前文“履历表”处所注明的，每种武器的攻击力是由不同的能力决定的。武器的种类会以图标的形式显示在左上方，而个人能力处也会以同样的图标注明哪种能力对应哪种武器，玩家不用担心弄混。

攻击力： 可谓是作为武器最重要的属性。

通常攻： 此处会显示该武器使出基础攻击时的攻击范围，绿色的为一般伤害区域，而红色的部分称之为会心一击点（クリティカルゾ–ン），若用会心一击点命中敌人就会对敌人造成极高的伤害。

得意灵： 表示该武器所克制的恶灵种类，用这种武器对对应的恶灵进行攻击时会造成更高的伤害。

挑选武器时除了尽可能挑攻击力高、会心一击点比较多的武器外，还要搭配前面的特技列表做出选择。当然玩家也可以只掌握无武器要求的特技，这样可以根据实际情况切换武器，比较灵活。

防具

防具没有角色限制，玩家可以按自己喜好给角色装备。查看防具时，会显示以下情报：

防具种类：防具同样分为三种，分别是头防具、体防具以及饰品。防具种类会以图标的形式显示在防具的左上角。一名角色最多可同时装备一件头防具、一件体防具和三件饰品。

效果：防具会显示“HP+XX”、“攻+X”及“防+X”的字样。总的来说，除了极少数稀有度比较高的防具外，这一部分加成其实并不多。

耐性与付与：这一部分才是防具的精髓所在。游戏中大部分恶灵的攻击都会附加异常状态，拥有相应的耐性可以让玩家的战斗更加顺利。付与则表示角色装备该防具后可以得到相应的BUFF。查看防具时，这一部分是用图标显示的，其对应的状态及效果可以查看以下附表。

图标	状态名	效果
	耳鸣	防御力降低
	失明	无法使出会心一击
	麻痹	无法攻击或使出特技
	睡眠	无法移动、攻击或使出特技
	恐怖	攻击力降低
	凭依	随机使用攻击或特技
	祝福	每回合回复一定量的HP
	加护	得到的经验值增加
	捻挫	移动时消耗的AP变成2倍
	咒い	无法回复HP
	毒	每回合减少一定量的HP
	–	对电系攻击产生耐性
	–	对水系攻击产生耐性
	–	对炎系攻击产生耐性



道具

每名角色可以携带八个道具参加战斗。这些道具可以帮助玩家应对不同的局面，现在就一起来了解一下。

回复及辅助道具：标有“治愈”字样的表示该道具可以解除相应的异常状态，“耐性”则表示可以给角色暂时附加对相应异常状态的耐性。“回复XX”字样则代表可以回复HP，“攻+X”及“防+X”表示可以暂时提高角色的攻防。“付与”处贴着蓝色图标的表示给角色附加对应的BUFF，红色图标则表示该道具是给恶灵附加异常状态用的。此外，“范围”则表明该道具的使用范围。某些道具同时具有复数效果，当然入手难度也相当高。

投掷道具：所有投掷道具的攻击范围都是相同的：以角色面前的九格为攻击点，展开十字形的攻击。



除了最基础的攻击力之外，有些投掷道具还能造成属性伤害并附加异常状态。

陷阱：角色可以带上陷阱到现场布置，与战术指示（详见后文）通过预读所布置的陷阱相比，现场布置的陷阱更贴近实际需要。同样的陷阱，通过战术指示布置和现场布置的效果是一样的，且后者不需要向便利店“4–B”（详见后文）支付购买费用。关于陷阱的说明同样请参考后文“战术指示”部分。

外出（玄关マット）

选择外出，玩家可以前往以下三个地点。

M.I.T.

此处是浅间萌市的地下工房，简单来说就是进行物品合成的地方。



当玩家入手了新的物品后，就可以来这里看看能否用于合成。合成用的素材主要通过训练、战利品及便利店“4–B”的抽签取得。

便利店“4-B”（コンビニエンス「4-B」）

此处是购买物品的商店，在店内按L/R可以切换物品种类。每当进入新的章节，这里也会追加一些新品。但是，平心而论，这里卖的商品都没有什么用！那么，便利店“4－B”的作用是什么呢？玩家采购的商品金额每达到一万日元，就可以获得一次抽奖的机会，抽奖所得到的物品才是此处的最大卖点！奖品分为三等、二等、一等、特等四个等级，每个等级都有复数种类的奖品。如果抽中特等的话，更是可以得到珍贵的挂饰（チャーム）。奖品是可以重复获得的，抽中同样的挂饰的话，挂饰的等级会提高，最高为20级。

此外，玩家在战术指示中布置的大部分陷阱（选择时不显示“所持数”那些）也是从便利店“4－B”购入的，如果消费满一万日元，进入店内时同样可以获得抽奖机会。



夕隙社社用车

这里可以对游戏进行设置，包括文字速度及BGM音量等等。

桌游（ボードゲーム）

玩家可以召集同伴一起玩这款本作原创的桌游。游戏结束后，击倒对手的角色可以获得经验值，玩家还可以获得TP。除此之外，一起玩桌游的同伴的好感度也会大大提升。好，下面就来简单介绍一下这款桌游的玩法。

1.游戏内分为两大势力，一边是猎人（ハンター），另一边则是恶灵（ゴースト）。主角固定为猎人阵营，此外还需要3名同伴来扮演猎人，共同操纵4张猎人的人物卡片。至于恶灵一方，则由1名同伴来独自操纵4张卡片。也就是说，玩这个游戏需要召集4名同伴，不过在游戏内则是4VS4的局面。



2.猎人卡片左上角为MV，即移动力；右上角则为AT，表示攻击力。每一张卡片都会有这两个数值。而一旁好像棋子般散落的则代表猎人的HP。恶灵的卡片和猎人的卡片差不多，只是HP要相对多一些，而且每只恶灵上都会有一种地形的图标，这表示该恶灵处于此地形的格子时其AT+1，遭受攻击时伤害会-1。

3.猎人的胜利条件为击败目标恶灵，击败恶灵后恶灵的卡片会翻过来，其背面写着“Target”字样的便是目标恶灵。击败目标恶灵外的恶灵，会获得MV或AT+1的奖励；恶灵的胜利条件则是所有猎人落败，HP被恶灵扣减至0或者抽牌时无卡可抽，猎人就会落败。

4.每名猎人都拥有32张的卡组，起始手牌2张，每回合抽2张。回合的流程如下：

移动阶段（移动フェイズ）：选择一张卡片并选择“移动に使用”，将该卡片的MV加上玩家自身的MV，即为玩家本回合的总移动力，玩家可在总移动力归零之前一直移动。在总移动力归零前，玩家想停止移动的话，又或者，玩家本回合



不想移动的话，可以按×直接结束本阶段。随着玩家的移动，如果以玩家为中心的9格之中存在恶灵的话，那么该恶灵就会给予提示，暗示恶灵现在所处的位置。

攻击阶段（攻击フェイズ）：选择一张卡片并选择"攻击に使用"，将该卡片的AT加上玩家自身的AT，即为玩家本回合的总攻击力，然后角色会以总攻击力对当前所在的格子进行攻击。如果玩家所在格子中存在恶灵的话，恶灵就会受到伤害。如果玩家不想攻击的话，同样是按×直接结束本阶段。如果角色所在格子存在恶灵，但是角色放弃了攻击的话，会即时受到恶灵的奇袭。

潜伏阶段（潜伏フェイズ）：选择有特殊效果的卡片并选择"效果を发动"，张数不限。其实前两个阶段中也可以随时发动任意张数的卡片的效果。当玩家想结束自己的回合时，则按×结束本阶段。

5.当第四名猎人的回合结束后，就会进入恶灵的回合。如果猎人附近存在恶灵，那么恶灵就有可能对猎人发起袭击。袭击猎人后的恶灵和奇袭过的恶灵一样，会停留在遭受袭击的猎人身边的格子内。

6.游戏中存在各种地形，每种地形有着不同的行动力消耗，代表猎人需要耗费多少行动力才能进入该地形。打个比方，要经过荒地到达岩场的话，就要求猎人拥有至少4点总行动力。除了行动力消耗外，部分地形还拥有特殊效果。

地形	行动力消耗	说明
荒地	1	–
道路	1	不会有任何地形变动
草むら	2	–
畑	2	受到过伤害的猎人或恶灵站在此地形可以回复1点HP，之后地形变为荒地
废屋	2	恶灵处于此地形时，即使玩家靠近恶灵也不会给予提示
森	3	战斗中受到的伤害–1，之后该地形变为草むら
岩场	3	战斗中受到的伤害+1
池	3	恶灵可以通过此地形传送到其他没有猎人或恶灵占据的池



战术指示（ブリーフィング）



在奔赴作战之前，需要进行战术指示，研究战斗场所的图纸并摆放陷阱。由于和战斗息息相关，这部分会在后文的"战斗部分"中再行详解。

相册（アルバム）

可以查看游戏内出现过的影像。

幕间对话

在编辑部内按下△键，会切换至幕间对话模式，每个角色头顶会出现他们的名字。选择同伴的名字可以与其进行对话，选对对话中出现的选项的话可以提高该同伴的好感度。只有初次对话才会出现选项，玩家可以根据选择时出现的音效及对手的反应判断是否选对，如果没选中就要靠S/L大法了。到后期，同伴数量增多时，编辑部内只会出现一部分的同伴，只要登录论坛或外出一趟，编辑部内的成员就会刷新了。此外，编辑部饲养的黑猫也是可以对话的！而且它是惟一一个在战前准备时也可以对话的对象。要记得多多对话，提高其好感度，这样它出现在战斗场所的几率也会提高。



海报（ポスター）

储存及读取存档的选项，游戏一共提供了13个存档位置，可谓绰绰有余。

电源开关（电源スイッチ）

仅在幕间休息时出现，选择后进入下一话。

Tips 猫语：想必细心的玩家也留意到了，编辑部的黑猫所说的猫语并不只是简单的小猫叫而已。实际上，它所说的话当中，每两个假名代表一个英文字母！有兴趣的玩家可以试着破译一下。

战斗部分



战术指示

当章节剧情发展到恶灵出现，或者是玩家在网站上接受了除灵任务之后，游戏就会进入战斗部分。作为虚无缥缈的恶灵的对手，主人公一行当然不能抄着家伙就直接冲上去一顿胖揍（当然后期面对弱小的恶灵的话这是没什么问题）。运用策略来削弱敌人，才是聪明人的做法。而战术指示，就是一个让玩家在战斗场所布置陷阱的功能。接下来，就对战术指示界面进行讲解。

1.任务信息

此处会显示关于任务的简单信息，包括战斗场所、恶灵种类、任务难度、出没时间及基本报酬等等。一般任务的话在接受任务时就可以确认，剧情任务的话则可以通过这里来进行一个大概的判断。



2.已布置陷阱一览

玩家已经布置在场所内的陷阱会显示在此处，下方的“27/27”表示小编最后只能布置27个陷阱且已经摆满了。下方的支出表示已布置的陷阱总支出，这部分支出会在战斗结束后扣除，像这种基本报酬只有6000的任务，花3万多布置陷阱基本上就确定赤字了。

3.战斗场所鸟瞰图

这里会显示战斗场所的地图，战斗场所的地形与已布置的陷阱在此处一览无遗。正所谓知己知彼，对地形的认知可谓是布置陷阱的第一步。简单来说，地形有以下几种：

空地，什么都没有，人和恶灵都可以通行。可以布置陷阱。

场景物品，恶灵可以通行，人只能绕过去。上面可以布置陷阱。当攻击范围和此种地形重叠，且攻击范围内没有恶灵时，会破坏物品。

从左到右分别是电线、水管和煤气管。人和恶灵都可以通行，但不能布置陷阱。当拥有同样图标的恶灵停留在这些地形上面时，会传送到其他的相同地形上。

墙。人和恶灵均无法通行，无法布置陷阱。即使攻击命中也不会破坏物品。

门窗。人不能通行，但是恶灵可以，无法布置陷阱。攻击命中有时会砸坏玻璃什么的。

水面。颜色比空地要灰一些，人和恶灵可以通行，不过无法布置陷阱。没有物品可以砸坏。

4.陷阱

这些就是战术指示的核心所在——陷阱了。不同种类的陷阱对恶灵有着不同的效果，具体如下表所示。

罠のご説明

行動制限
- 阻止恶灵的进入
- 吸引恶灵的注意力，转移火力
- 让恶灵向着图示方向强制移动

状態異常
- 麻痹陷阱，让恶灵无法进行攻击
- 睡眠陷阱，让恶灵无法移动和攻击
- 恐怖陷阱，降低恶灵的攻击力，并让其进入虚亡状态
- 失明陷阱，让恶灵无法使出会心一击，即使我方角色接近也很难察觉
- 中毒陷阱，让恶灵的HP每回合持续减少

ダメージ
- HP陷阱，削减恶灵的HP
- AP陷阱，削减恶灵的AP

位置探知
- 可以探知恶灵的位置及行动范围

此外，陷阱还有以下的补充信息：

耐久度XX：大多数陷阱都是一次性的，当恶灵踩上后就会破坏。不过也有部分陷阱可以持续存在，而持久度就相当于其HP。浅间的特技“メンテナンス”可以回复身边的陷阱的持久度，不过，大多数陷阱的持久度在后期恶灵的攻击力面前基本不值一提……

灵LVXXまで：表示该陷阱对LVXX以下的恶灵有效。对应高等级的陷阱费用也越高，要结合任务难度谨慎选择。

范围：所有的陷阱都只占用一个格子，且只对站在其上方的恶灵生效。只有位置探知系的陷阱比较特别，会探知以该陷阱为中心的一定范围内的恶灵的位置。

所持数：有部分陷阱在选择时一旁会出现“所持数”的字样，这表明这种陷阱只能通过M.I.T.的合成才能入手。这部分陷阱虽然需要消耗维持费用，但这部分费用不计入便利店“4–B”，也就是没法累积金额进行抽签。此外，这些陷阱也可以在衣柜处直接拿在身上然后带到战斗场所去。

简单的陷阱布置心得

1.如果战斗中存在房间，最好在房门处布置陷阱，因为那里是恶灵移动的必经之路。无论是将恶灵隔绝在房间内，或者对其附加某些异常状态，都可以大大加快战斗进程。

2.电线、煤气管及水管虽然无法直接布下陷阱，但是可以用别的陷阱将其包围起来。

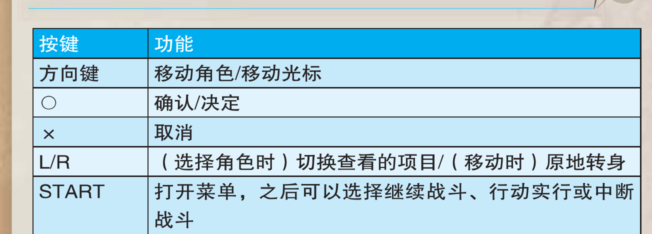
3.如果战斗场所内值钱的东西比较多，可以考虑在场景物品上布下陷阱，不让恶灵进入，这样玩家就可以放心地在空地上挥舞武器了。

4.其实有着一种布置陷阱的特别技巧，不过比较赖。对胜利没有独特的美学的玩家请移步本页最下方。

战斗界面

终于正真进入本作的战斗系统了。战斗场所和玩家在战术指示时见到的一样，而且也布满了玩家提前布置好的陷阱。接下来就一起来了解本作极具特色的战斗吧！

操作方式



按键	功能
方向键	移动角色/移动光标
○	确认/决定
×	取消
L/R	（选择角色时）切换查看的项目/（移动时）原地转身
START	打开菜单，之后可以选择继续战斗、行动实行或中断战斗

社用车内



按START键结束战术指示，再挑选好参战的同伴后，就可以坐上夕隙社社用车准备出发了。不过可不要着急，虽然同样是“夕隙社社用车”，这里可不能进行游戏设置，相对的，有其他的一些功能。选择驾驶盘旁边的录音机，可以更换战斗时的BGM。而上方的“CHARM CHANGE”处则可以给每个参战人员配上一个挂饰。这些挂饰有着神奇的功能，会对玩家的战斗产生有利的影响（当然还有一些是纯粹搞笑的）。除了ロゼッタストーン是通过小龟点数换取之外，其余挂饰都是在便利店“4-B”抽中特等奖获得的。具体效果见下表：

挂饰	效果
蔷薇	一定几率获得祝福效果
金色の龙	报酬的金额增加
シ-クロア	黑猫出现的几率提高；战斗时，支我的声音变成猫语
U太郎	HP最大值增加
陆上自卫队庚种特务师团	近接武器的攻击力增加
弓道	远距离武器的攻击力增加
アイアンボ-ル	战斗时，支我的声音变成电子声
萌えプレ-ト	物品掉落率增加
うらめしパンダ	一定几率对麻痹、睡眠、凭依产生耐性
テニスラケット	俊敏力上升
暮絢学园校章	一定几率获得加护效果
SLIVE BRRICH	一定几率对炎、水、电系攻击产生耐性
チェスのキングの驹	技巧武器的攻击力上升
ひぐらし	面对无属性攻击的回避率上升
ロゼッタスト-ン	战斗时，支我的声音变成女声

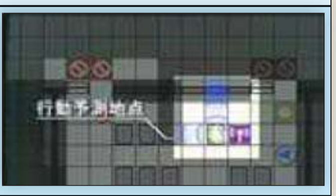


魔都红色幽击队

Tips 陷阱必中法：玩家可以一开始在战斗场地内布下大量位置探知系的陷阱捕捉到恶灵的位置，进入战斗后先让恶灵行动几个回合，记下它们的行动轨迹，再中断战斗回到夕隙社重新进行战术指示。由于恶灵的行动轨迹是不变的，只要在其路径上布下陷阱，中招率100%。

战斗画面



编号	说明
1	AP值。角色移动，转身或者使用招式时都需要消耗AP，可谓是战斗的根本。恶灵行动同样也需要AP。
2	耐性及异常状态。围绕着AP值的一圈图标表示角色或恶灵所具有的耐性和异常状态，蓝色表示具有相应的耐性，红色则表示中了相应的异常状态。恶灵的红色图标则代表弱点。
3	基本资料。此处会显示角色及恶灵的姓名、等级、HP、攻击力、防御力等信息。人物角色方面还会显示武器，以及防具是否有装齐，十分周到。
4	Scream灯。表示恶灵的意志的灯。不亮时表示恶灵尚未发现我方角色，进入警戒状态就会变成红色。受到一定伤害的话则会进入逃跑状态，此时灯会变成蓝色。
5	恶灵的种类。
6	角色图标。非透明表示角色现在所处位置，半透明的则是移动后角色的位置。
7	恶灵图标。红色的恶灵图标代表任务目标，只要将其击倒就可以完成任务。
8	角色的视野。显示为亮色的是拥有探知能力的角色的视野，在视野范围内有恶灵的话，可以看到其位置及移动范围。视野范围以外的部分会蒙上深灰色，玩家无法看到视野范围外的恶灵。如果没有探知能力的话，即使恶灵站在角色身边也是无法看到的。
9	剩余回合数。当回合数归零时战斗失败，不过可以选择重新挑战，且对战斗评价没有任何影响。
10	移动范围。蓝色区域表示恶灵下次移动时有可能到达的范围。

行动预测与行动实行

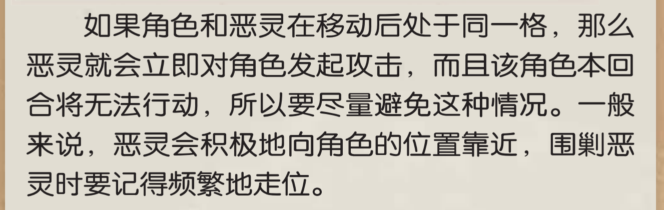
在一般的S・RPG当中，一般是敌我双方轮流行动，看到敌人兜后给它一记闷棍总没错。不过，本作中，敌我双方是同时行动的！在行动预测阶段，玩家要结合恶灵的移动范围及现场布置的陷阱，判断恶灵将会到达的位置并对该位置进行攻击。当所有参战角色都决定好接下来的行动后，就可以进入行动实行阶段了（玩家也可以直接按START键选择“行动实行”）。

在行动实行阶段，敌我双方同时开始移动。停下来之后，双方会根据俊敏力高低开始按顺序进行攻击。如果玩家预测落空，攻击范围内没有恶灵存在但是有场景物品的话，就会破坏物品——这一部分会在战斗结束后算入开支部分；若玩家神机妙算，恶灵正好位于角色的攻击范围内的话，那么角色就会对恶灵造成伤害。

这种战斗方式在一开始尚未习惯的时候，很容易被恶灵耍得团团转，然后就砸烂一大堆物品。其实只要几名角色尽量用攻击范围大的招式覆盖住恶灵的移动范围的话，就能够一步步削弱恶灵了。



位置重叠（バッティング）



如果角色和恶灵在移动后处于同一格，那么恶灵就会立即对角色发起攻击，而且该角色本回合将无法行动，所以要尽量避免这种情况。一般来说，恶灵会积极地向角色的位置靠近，围剿恶灵时要记得频繁地走位。

黑猫乱入



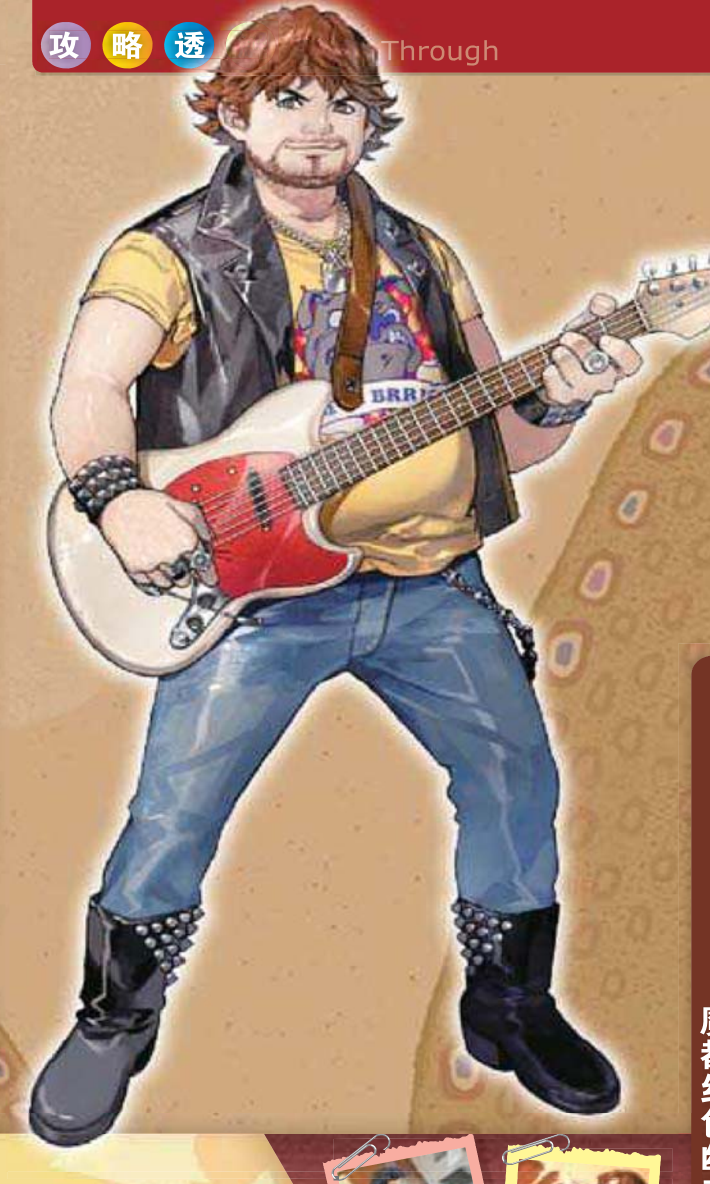
夕隙社饲养的黑猫有时会跑到战斗场所来。它就像一个拥有自我意志但又不会被摧毁的探知机，会显示其周边的恶灵的位置。登场后经过一定回合数它会离开。在它还未离开时完成任务可以获得一笔金钱奖励。

收支

战斗结束后，会显示玩家的收支状况。收入除了任务的基本报酬外，还包括一些特殊奖励，比如快速解决任务、无伤解决任务、在不被察觉的情况下消灭恶灵、所有攻击无MISS等等，甚至大量使用某一种类的陷阱，也会获得奖励。这些综合起来就是玩家的总收入。支出方面，则包括玩家在战术指示时布置的陷阱，以及在战斗中破坏的物品的赔偿费用。收入和支出综合起来，就是玩家最终得到的金额，而伏赖也会根据此金额给予玩家战斗评价。

除了金钱外，战斗后玩家还可以得到经验值、TP、小龟点数和战利品。战利品包括基本战利品，以及击败恶灵后掉落的物品。





好感度

主人公与同伴之间存在着好感度这一概念。新同伴要求有一定的好感度才会加入，而对于已经加入的同伴，好感度左右了训练时的效率、第十章时的剧情路线、最终战的登场同伴等等。游戏结束时，好感度最高的角色会前来跟主角表白。同伴一开始会以姓氏称呼主人公，当好感度提高后，叫法也会改变，这是判断好感度最直观的方法。查看主人公的履历书时，在“上司所见”虽然也会写明与主人公关系最好的同伴，不过那个不太能作准……

攻略特定同伴的方法：



1.经常与该同伴一起进行训练。
2.经常与该同伴一起玩桌游。
3.经常与该同伴一起参加战斗。
4.以该同伴为对手进行五感入力时，经常选择“爱”或“友”。
5.若对象是女性角色，在幕间对话被问到喜欢哪个女性角色时，势必要统一答案；如果对象是男性，则不要统一答案。
6.根据目标的星座和血型，调整自己的星座和血型以提高初期好感度（二周目时适用）。

降低特定同伴好感度的方法：

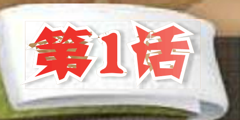
1.与该同伴一起参加战斗，并让其陷入战斗不能状态。
2.主人公身着“变态除灵屋”套装（ブラジャー+ハイヒール+黑ストッキング）与该同伴参加战斗。
3.五感入力时选择不友好的选项。

Tips 沉睡的左户井：叔控注意！如果频繁地进行战斗的话，会发现左户井对主人公的好感度慢慢下降。那是当然，人家明明在夕隙社打瞌睡，却老是被叫起来当司机，能不火大么？

流程攻略



游戏中的选项大多数时候都存在不只一个正确选项的情况，以下为小编自己的选择供各位玩家参考。按照此攻略，可以让所有的同伴加入，并且发动所有的第六感剧情。



第1话 转校生の世界– Change the World –

剧情选项

ぶつかったことを话す/ ぶつかったことを话さない
→ぶつかったことを话さない

これからは、后ろにも气をつける事ね。
→友+触



此处需要玩家输入姓名和昵称，玩家需要分别输入名字的汉字和假名读音，比较繁琐。不熟悉日文的玩家建议直接按START键跳过。后文攻略中也将采用游戏的默认姓名“东摩龙介”。

ちゃんと谢礼はするから、この近くの喫茶店でお茶でもしながらとか——どう?
→友+触



进入教室后，会在同学的追问中报上身高体重血型星座等一系列信息。虽然个人信息会对同伴的初始好感度造成影响，但是可以在之后用行动弥补，所以此处玩家可以根据自己的喜好进行选择。

幽灵の存在を信じる/ 幽灵の存在を信じない
→幽灵の存在を信じる

これから、卒业までの1年间、仲良くやっていこう。よろしくな——。
→友+视

女子生徒とぶつかった事を话す/ ぶつかった事を话さない
→女子生徒とぶつかった事を话す

——だそうだ。
良かったな、东摩。
→友+触

…私の名前は、深舟さゆり。
迷ったら、置いていくわよ。
→悲+听

もしかして、私の事舐めてんの?
→友+听

不公平だと思う/不公平だと思わない
→不公平だと思う

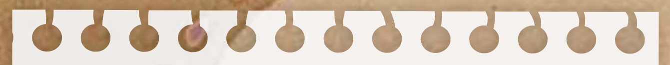
わかったという/わからないという
→わからないという

1阶から/ 3阶から
→3阶から

本当に幽灵を信じている/实は幽灵を信じていない
→本当に幽灵を信じている

生物室に入る/生物室に入らない
→生物室に入る

ねぇ、何か变な臭いしない?
→恼+嗅



読んでみたいという/読んでみたくないという
→読んでみたいという

どうぞ、よろしくお願いします。
→爱+听

なッ、何よ?
→友+触

わかるという/わからないという
→わからないという

……?
何? この床の白い粉みたいなのは。
→恼+味

見たという/見ていないという
→見たという

よっぽどお人よし/よっぽど间抜け/よっぽど缘がある
→よっぽど缘がある

キミたちにも协力してもらうわよ?
いいわね?
→友+听

视たという/视てないという
→视たという

战斗部分

回合限制： 15
我方角色： 主人公、伏赖

敌方资料

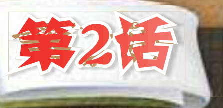
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
燃え盛る红いコートの男	8	5	60	18	人间灵/煤气管	炎
嗤う人面蝶の灵	1	3	15	10	动物灵/水管	–
空飞ぶ真夜中の蝶の灵	5	3	35	15	动物灵/水管	–

战术 这场战斗中会有教程让玩家了解战斗方式，跟随教程走就能将任务目标以外的恶灵击倒。最后剩下的红衣恶灵也并不难对付，它基本上都是保持直线移动，伏赖对其造成伤害后主人公再补上两刀就可以将其解决。由于伏赖以后不会再参战，记得最后一刀要留给主人公，免得浪费经验值。



尾声

夕隙社でバイトする/夕隙社でバイトしない
→夕隙社でバイトする



第2话 冷たいお前 － Cold as Ice －

新同伴：深舟、浅间（必定加入）

剧情选项

よく眠れたという/よく眠れなかったという
→よく眠れたという

男の灵について话す/男の灵について话さない
→男の灵について话さない

深舟と一绪に4阶に行く/深舟と一绪に4阶に行かない
→深舟と一绪に4阶に行く

そうだ、行く前にひとついっておく事がある。
ちょっと、耳を贷せ。
→友+听



よろしくな。
→友+视

そうだという/违うという
→そうだという

そうだという/违うという
→そうだという

あなたが、今日から来るという新人でしたか。
以后、お見知り置きを。
→友+触

わかった?
→友+视

よろしくっすッ！！
→友+视

文句ないわよね？
→恼+听

兴味あるという/兴味ないという
→兴味あるという



そのひとつが、この残滓です。
东摩氏も深舟氏もよく见ておいて下さい。
→恼+味（第六感选项）



理由を闻く/理由を闻かない
→理由を闻く（第六感选项）



战斗部分

听こえるという/听こえないという
→听こえるという

回合限制： 15
我方角色： 主人公、深舟、浅间

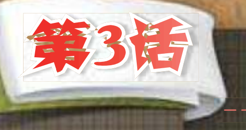


敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
白い着物を着た女の灵	5	4	47	14	人间灵/配电管	炎
火を吐く地狱の携带电话の灵	3	4	37	12	物质灵/配电管	水、雷、毒
喋るオカルト携带电话の灵	3	4	37	12	物质灵/配电管	水、雷

战术 敌人的实力并不强大，但是麻烦的地方在于全部都能通过战斗场所内的电线瞬移，战术指导时要记得在电线附近布下阻止敌人前进的陷阱。白衣女恶灵在右下角的房间里，如果不打算全灭对手的话，可以用陷阱将其困在房间进行围剿。其攻击会让我方陷入恐怖状态，大大降低战斗效率，最好能带上解除恐怖状态的物品。





第3话 エピタフ － Epitaph －

新同伴：小菅（好感度够高时，于战斗部分开始时加入）

剧情选项

おはよう、东摩くん。
→友+视

邪魔した/邪魔してない
→邪魔してない

体调は良いという/体调は悪いという
→体调は良いという

あいつに今、必要なのは、相谈する相手だからな。

よろしく、赖むよ。
→友+视

说明を始めても良い/说明を始めるのを止める
→说明を始めるのを止める

初めてだという/よく来るという
→初めてだという

まッ、まァ？いい。
とりあえず、よろしく赖むぜ、ブラザーッ！！
→友+触

女に指示されるのはロックじゃねェだろッ。
お前から、何かいってやれよッ。
→友+触



私は、ステ-ジのこっちの端を調べてみるから、
そっち側を調べてみて。
→恼+触（第六感选项）

小菅を止める/小菅を止めない
→小菅を止める（小菅加入选项）

东摩くん、何とかして……。
→友+触



ギタ-に关系する物/别の物
→ギタ-に关系する物（第六感选项）

嫌だという/平气だという
→平气だという

さっさと目的の墓石を探して、归りましょ。
→友+视

墓の感想は后だ。
隅々まで、墓を调べるぞ。
→友+视

明日まで待つ/明日まで待たない
→明日まで待つ（小菅加入选项）

战斗部分

大丈夫だという/大丈夫じゃないという
→大丈夫じゃないという

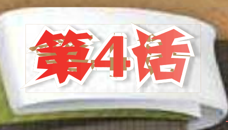
回合限制： 15
我方角色： 主人公、深舟、小菅，其余同伴一名

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
ロックを奏でるギタリストの灵	7	5	55	16	人间灵/电线	炎、麻痹

战术 敌人的攻击会造成耳鸣状态，但是其攻击后会有1～2回合的冷却时间，是我方大好的输出机会。如果要速战速决，建议将主人公的AP升至7以上，可以第一时间赶到BOSS身边。没有在5回合内解决对手的话，会出现新的恶灵增援。





第4话 同じ事さ – It Makes No Difference –

新同伴：龙藏院（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

そう思う/そう思わない
→そう思わない

ここだという/ほうという
→ここだという

おい、なんとかいえよ。
ナメんじゃねェぞ、ゴルァッ！！
→友+视

あら？东摩君じゃない。
どうしたの？
→友+视

事情を说明する/事情を说明しない
→事情を说明する

东摩君、支我ッ。
ただちに现地に行って调查よッ！！
→友+嗅

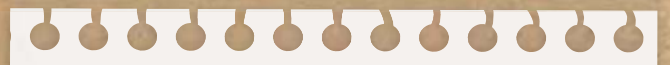
龙介氏、たッ、助けて下さいッ。
→友+触

名前を名乘る/名前を名乘らない
→名前を名乘る

よろしく頼む——。
→友+听



あッ、いえ……何も……。
→恼+视（第六感选项）



怨灵会について话す/怨灵会について话さない
→怨灵会について话す（第六感选项）



灵媒师を知っている/灵媒师を知らない
→灵媒师を知っている

编集部へ戾る/编集部へ戾らない
→编集部へ戾らない

例え、それが恶灵だろうと仆たちには——、
→友+触

わしの名は、龙藏院 铁梅じゃ。
はじめましてぜよ。
→友+触（龙藏院加入选项）

事情を话す/事情を话さない
→事情を话す（龙藏院加入选项）

战斗部分



そうだという/ほうという
→そうだという



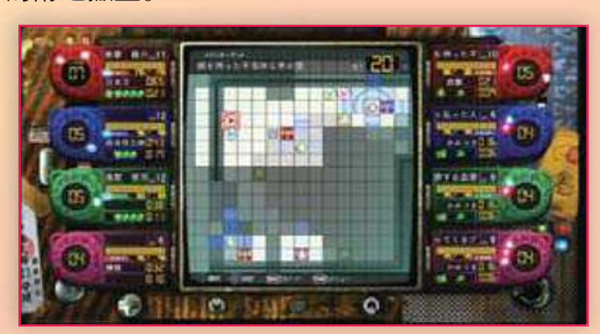
回合限制： 20

我方角色： 主人公、深舟、浅间、龙藏院

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
铳を持った不気味な男の灵	10	5	88	21	人间灵/水管	雷、恐怖
酔っぱらった人食いワニの灵	6	4	49	16	动物灵/水管	水、雷
散歩する血濡れのワニの灵	6	4	49	16	动物灵/水管	水、雷
迫ってくるゾンビワニの灵	6	4	49	16	动物灵/水管	水、雷、毒

战术 战斗场所的中央是一大片无法布下陷阱的水域，好在任务目标的持枪恶灵一开始就出现在离我方很近的地方，用陷阱限制其行动范围，待分散开的同伴过来会师后可以很快将其干掉。不想其他杂兵恶灵突然跳出来干扰的话，记得在水管的附近撒盐。





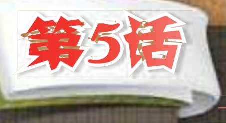
尾声

火暮 严次郎を庇う/火暮 严次郎を庇わない
→火暮 严次郎を庇う

俺からも、礼をいわせて貰う。ありがとう。
→友+触

火暮 严次郎の頼みを聞く/火暮 严次郎の頼みを聞かない
→火暮 严次郎の頼みを聞く（山河加入选项）





第5话 ハートに火をつけて － Light My Fire －

新同伴：山河（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

手作りのお弁当食べられるなんて、他の男子に妬まれるかもしれないけどね。
→友+听

ロック/ポップス/演歌
→ポップス

东摩くんは、どうだった？
→爱+听

さゆりの方が似合う/菜の方が似合う/支我の方が似合う
→さゆりの方が似合う

ありがとよって、いいたくてな。
→友+触

素直に乘る/抵抗する
→素直に乘る

いいという/ダメだという
→いいという（山河加入选项）

頼りにしていいぜ？
よろしくな、东摩。
→友+触

东摩氏ッ！！
东摩氏は、仆の気持ちわかりますよねッ？
→恼+触

仲裁する/放っておく
→仲裁する

そうだと答える/违うと答える
→そうだと答える

黙るように萌市にいう/好きなように喋らせる
→黙るように萌市にいう

アイちゃんを……助けたいんですッ！！
お愿いしますッ！！
→友+触



スタジオを调べる/控室を调べる
→控室を调べる（第六感选项）



まずは、スタジオを手分けして、调べてみましょ。
よく注意して、重要な物を见落とさないようにね。
→恼+听（第六感选项）



战斗部分



哀しそう/苦しそう/よく见えない
→哀しそう（第六感选项）

回合限制： 15

我方角色： 主人公、深舟、浅间、山河

敌方资料

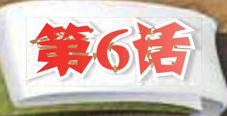
敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
呗う彷徨えしアイドルの灵	12	5	106	39	人间灵/水管&电线	炎、睡眠

战术 偶像恶灵的攻击会造成咒い和耳鸣两种异常状态，记得备上有对应耐性的装备或者回复道具。开战后恶灵会笔直向着最右方的水管移动，在途中布下陷阱可以阻止其移动或削减其HP。战斗场所内分布着不少值钱的道具，比如恶灵出现位置的附近就有一台等离子电视，一旦砸坏了收入基本确定赤字，在攻击时要小心。5个回合内没有解决BOSS的话，会追加3只新的杂兵恶灵。





Tips 超级偶像：在控室里玩家会遇到一名超级偶像，估计玩过《弹丸论破》的玩家会觉得很眼熟，不过两者并不是同一个人哦。



天国への阶段 － Stairway To Heaven －

新同伴：枫（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

今から、夕隊社に行くんでしょ?
一绪に行かない?
→友+视

わかったという/嫌だという
→わかったという

一绪に图书室に行く/一绪に图书室に行かない
→一绪に图书室に行く

知っている/知らない
→知っている

私と龙介とは、何でもないわ。
ねェ、东摩くん?
→友+视

お愿いする/引き下がる
→お愿いする



道を教える/道を教えない
→道を教える（鬼目加入选项）

ほら?
これが、证据の生徒手帐だよ。
→友+视

名前を名乘る/名乘らない
→名乘らない（枫加入选项）

本当に、アタシも一绪に行っていいの?
→友+触

仕事について讯く/仕事について讯かない
→仕事について讯く



何じゃ? お主らは?
わしにどんな用があるんじゃ?
→友+听

そう思う/そう思わない
→そう思う



何か、怪しい臭いがプンプンするわ。
ちょっと、调べてみない?
→恼+触（第六感选项）

ちょっと上の方も调べたいから、
あたしを持ち上げてくれる?
→友+触

アタシに任せてッ。
この老人ホ-ムのトリック暴いてあげるから。
→友+视



悪い事じゃない/悪い事
→悪い事（第六感选项）

战斗部分

回合限制： 8

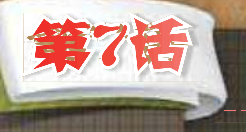
我方角色： 主人公、深舟、枫，除浅间外的同伴一名

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
光り輝く伪りの守护灵	16	5	140	42	人间灵/煤气管	雷、失明
散歩する光る眼の亀	12	4	22	24	动物灵/水管	炎、水、雷
冻てつく大人しい亀の灵	12	4	22	24	动物灵/水管	炎、水、雷

战术 BOSS的攻击力很高，没有练过的枫最好离它远一点否则随时被秒杀。除了高攻击力之外，BOSS的攻击还会造成麻痹和失明，如果不幸中招要尽快解除，否则就无法在8回合内解决有140点HP的BOSS了。建议用陷阱将BOSS拖住，然后全员强化后一口气冲上去进行总攻，将其尽快解决。两旁的杂兵恶灵虽然HP不高，但是会令我方中毒，也要小心。







尾声

枫を仲间に诱う/枫を仲间に诱わない
→枫を仲间に诱う

东摩くんは、どう思う?
→友+触

これからも、よろしくね。
→友+触

第7话 小さき翼 －Little Wing－

新同伴：久伎、曳目（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

ケガをした时刻/ケガをした部位/ケガをした场所
→ケガをした时刻

关系あると思う/关系ないと思う



→关系あると思う（第六感选项）

饲いたくない/饲ってみたい
→饲ってみたい

2人きりだからって、
变な事しないでよ?
→友+视



罠だと思う/罠だと思わない
→罠だと思わない

绮罗という患者には悪いが、
ちょっと周りを探してみよう。
→恼+视（第六感选项）



お愿い！
连れて行って！
→友+触

その作战で行こう。
东摩はどう思う?
→友+视

尾声



紫外线が见えていたから/わからない
→紫外线が见えていたから（第六感选项）

是非协力させてください。
→友+触

绮罗君のような子を增やさないためにも
ぜひ夕隙社の力になりたいんだ。
→友+触

战斗部分

回合限制： 15

我方角色： 主人公、深舟、久伎、曳目

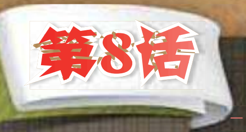
敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
少年の魂を宿す燃える鸟の灵	19	5	166	44	动物灵/水管	炎、恐怖
轰くゾンビ	15	4	85	28	人间灵/电线	毒
飞び跳ねる低音の不良の灵	15	4	85	28	人间灵/电线	–
后ろに立つずぶ濡れの不良の灵	15	4	85	28	人间灵/电线	失明

战术 任务目标的鸟恶灵一开始处于地图右下角，其他杂兵恶灵也会缓缓向右下角集中，建议玩家集中战力直接朝着BOSS前进即可。杂兵恶灵的攻击会造成捻挫的异常状态，让玩家在移动时需要耗损更多的AP，建议尽快将它们解决，或直接用陷阱将它们困在房间里谢绝打扰。鸟恶灵的攻击会附加耳鸣的异常状态，新加入的两名同伴若陷入该状态，再吃一招基本就濒死了，让深舟呆在他们附近以便随时补血。







第8话 地狱のハイウェイ － Highway To Hell －

新同伴：华山兄弟（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

普通/最低
→最低

一绪に行く/后で一人で行く/行かない
→一绪に行く

ごめんなさい……。病室の前まで来ておいて、
こんな事で、足を踏み出せずにいるなんて。
→友+视



えッ、えエ。そうね。
→恼+嗅（第六感选项）

死んでいる/生きている
→生きている

闻きたい/闻きたくない
→闻きたい

良いだろ?
→恼+视

知っている/知らない
→知っている

わかった/わからない
→わかった

どうする?
止めとくか?
→友+视

落とし穴を掘る/高速を封锁する/相手に事故を起
こさせる
→高速を封锁する



走り屋に闻き入みに行く/修理工场へ行く
→修理工场へ行く（第六感选项）

龙介は、どう?
紧张しない?
→友+视

へ～、バ-ってこんな感じなのね。
→友+听

切れ长の目の女から庇う/切れ长の目の女から庇
わない
→切れ长の目の女から庇う

よろしくね～ん
→友+视

名前を教える/名前を教えない
→名前を教える

说明する/说明しない
→说明する

怖い/怖くない
→怖くない

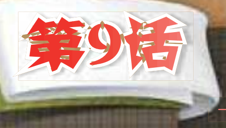
承诺する/支我に赖む/深舟に赖む
→承诺する

念のため、确认するが、
それでいいか、龙ちゃん?
→友+视

だったら、俺みたいな优秀な解说役がいた
方が、
盛り上がるんじゃないのか?
→怒+视







お化けが出てきたら守ってねッ、
东摩クンッ?
→友+视

やめろという/行けという
→行けという

ご依頼どおり、クラッシュさせてやったわよ。
东摩クン、褒めて褒めて～ッ！！
→友+触

回合限制：18
我方角色：主人公、深舟、华山兄弟，除枫及浅间外的同伴一名

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
湾岸线を疾走する黑い车の灵	21	5	183	46	物质灵/电线	炎、水、雷、麻痹、睡眠
振り返るオカルトライダ–の灵	17	4	92	30	人间灵/煤气管	–
疾走する死のライダ–の灵	17	4	92	30	人间灵/煤气管	–
嗤う白骨のライダ–の灵	17	4	92	30	人间灵/煤气管	–

战术 任务目标在战斗场所的右上角，其攻击会造成麻痹效果，要做好对策。此外，它可以通过场所内的电线进行瞬间移动，不想一直追着跑的话要记得在电线附近布下陷阱阻止BOSS进入。



尾声

忘れたという/覚えてるという
→覚えてるという

第9话 サタデーナイトスペシャル – Saturday Night Special –

新同伴：白峰（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

いいな?
→友+视

持っているという/答えない
→答えない

召使いだという/仲间だという/彼氏だという
→仲间だという（白峰加入选项）

受けて立つ/断る
→受けて立つ



遊んで……。
→友+触（第六感选项）

おめでとう。
→友+触（白峰加入选项）

3人组の相手をする/3人组の相手をしない
→3人组の相手をする



クルクルクル……。
→恼+触（第六感选项）

いったという/いってないという
→いってないという

毙せるという/毙せないという
→毙せるという



ふふふッ……。
→怒+触（第六感选项）

殴る/殴らない
→殴る



此处需要玩家完成5个一般的除灵委托，如果玩家实力足够的话，可以选择完成5个低难度的任务，不然就还是找点高难度的练练级吧。这些除灵委托中的敌人都是一种绿色的恶灵，虽然实力不差但是掉落物都没有什么好东西，建议直接干掉任务目标收工就好。完成了5个除灵委托后，会出现重要依赖“天を覆う巨大な恶灵魂”。

战斗部分

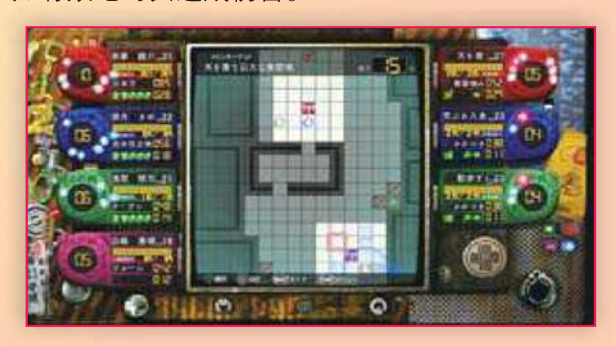
回合限制： 15

我方角色： 主人公、深舟、白峰，除山河外的任意一名同伴

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
天を覆う巨大な恶灵魂	27	5	235	52	物质灵/电线	炎/水/雷/毒/麻痹/睡眠/咒い
荒ぶる人食い兽の灵	23	4	219	38	动物灵/水管/电线	炎/雷
散步するゾンビ兽の灵	23	4	219	38	动物灵/水管/电线	炎/雷/毒

战术 任务目标会让角色陷入中毒状态，相应的措施自然必不可少，不过也利用其攻击来获得全员濒死胜利的奖杯。任务目标本身拥有好几种耐性，使用能够清除恶灵耐性的特技的话，可以更加有效地对其造成伤害。



尾声

剑を受け取る/剑を受け取らない
→剑を受け取る（白峰加入选项）

见たという/见てないという
→见たという

避难する/避难しない
→避难する（音泛・八汐加入选项）

自分に教えてくれますか？お愿いします
→友+视

りくじょ～じえいたい～こうしゅとくむしだん～。
音泛～友清～1等陆士～。ヨロシク。
→友+视

素性を话す/素性を话さない
→素性を话す（音泛・八汐加入选项）





第10话 朝日のあたる家 – House of The Rising Sun –

新同伴：音江、八汐（好感度够高时，于幕间休息时加入）

剧情选项

九门のことを话す/九门のことを话さない
→九门のことを话す

公安を止める/公安を止めない
→公安を止める

君がその五感で感じているものがどうのようなものなのか、
俺にも教えてほしいものだ。
→怒+视

龙ちゃんだって、そうだろ?
→友+视

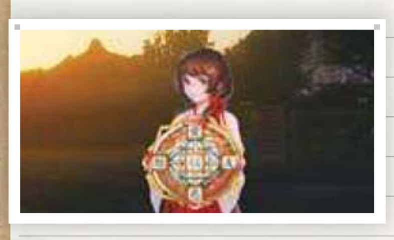
夕隙社はなくならせない/夕隙社はなくなる
→夕隙社はなくならせない

事情を话す/事情を话さない
→事情を话す

もっと、自分を信じろ。
お前たちの力が、きっと必要になる时が来る。
→友+触



いらっしゃ……ませ……の家へ。
→恼+听（第六感选项）



此处会根据与主人公好感度最高的角色的性别而分为两条路线。与男性角色好感度高的话会出现支我，与女性角色好感度高的话会出现曳目。两条路线都会有动画，但是要求主人公与支我和曳目也有足够高的好感度，否则不会出现动画。

曳目线：
嬉しくて、声を挂けてしまいました。
→友+触

支我线：
もしかして、俺を待っていたのか?
→友+触



战斗部分

良く听こえる/良く听こえない
→良く听こえる

ここは、战场だぞ。民间人は、どっか行けよ。
→友+视

そうだという/违うという
→そうだという

战える/战えない
→战える

回合限制： 15

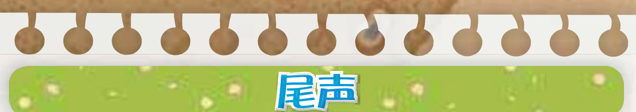
我方角色： 主人公、深舟、音江、八汐

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
嗤う不气味なメイドの灵	23	5	200	48	人间灵/电线	毒
嗤う不气味なメイドの灵	19	4	166	44	人间灵/电线	毒
嗤う不气味なメイドの灵	19	4	166	44	人间灵/电线	毒
嗤う不气味なメイドの灵	19	4	166	44	人间灵/电线	毒

战术 所有的恶灵的攻击都附加恐怖和失明状态，这是比较棘手的地方，一旦中招了，我方的战斗力就会大大下降。除了任务目标之外，其余的恶灵被消灭后，经过一定回合又会补充新的。战斗场所内的电线记得要用陷阱封锁起来，不然追杀任务目标时让其转移走了就很麻烦。





尾声

どうやら、无事に《灵》を鎮せたようだな。
御苦労だった。
→友+视



第11话 反逆の时 – Rock of Ages –

剧情选项

寝不足/寝不足じゃない
→寝不足じゃない

话を聞く/话を聞かない
→话を聞く

伏頼を迎えに行く/伏頼を迎えに行かない
→伏頼を迎えに行く

伏頼を迎えに来た/たまたま通りがかった
→伏頼を迎えに来た

ちょっとォ、可爱い事いってくれるじゃない。
私意外と、こういうのに弱いのよね。
→爱+视

杀害现场/裁判所/拘置所
→杀害现场

战斗部分



これは……《灵》の残滓。
やっぱり、この场所にいたようね。
→悩+味（第六感选项）



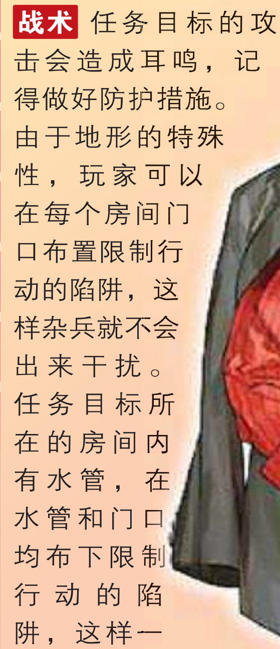
回合限制： 15

我方角色： 主人公、深舟，其余同伴两名

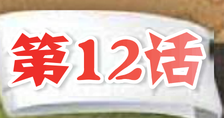
敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
杀戮する血生臭い死刑囚の灵	29	5	262	58	人间灵/水管	炎/水/雷/毒/失明/咒い
诱うゾンビ	25	4	93	41	动物灵/水管	毒
飞び跳ねる低音の蜘蛛の灵	25	4	93	41	动物灵/水管	–
生气吸う不气味な蜘蛛の灵	25	4	93	41	动物灵/水管	–

战术 任务目标的攻击会造成耳鸣，记得做好防护措施。由于地形的特殊性，玩家可以在每个房间门口布置限制行动的陷阱，这样杂兵就不会出来干扰。任务目标所在的房间内有水管，在水管和门口均布下限制行动的陷阱，这样一来它就是瓮中之鳖了。







第12话 俺を吊るせ – You Keep Me Hangin' On –

剧情选项

样子がおかしいと思う/样子がおかしいと思わない
→样子がおかしいと思う

何か隠しているなら、话してもらわないと。
支我くんはどこ?
→友+听

支我を追いかける/支我を追いかけない
→支我を追いかける

何だ、花ちゃん?
俺に话って。
→友+视

未练/恨み/なんとなく
→未练

まッ、よろしく頼むわ。
→友+视

代々木に行く/代々木に行かない
→代々木に行く

左户井さんは、ここが支我くんの过去と关系があるって
いってたけど……ただの老朽化した杂居ビルよね。
→恼+视

どうだ?
《灵》と战うのが怖くなったんじゃないか?
→恼+视

わかったわ。
怪しい痕迹がないか3人で调べてみましょ。
→友+视

何の粉かしら?
ちょっと、调べてみましょ。
→恼+味

深舟をかばう/深舟をかばわない
→深舟をかばう

どく/どかない
→どかない

战斗部分

回合限制： 15
我方角色： 主人公、深舟，其余同伴两名

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
青白い肌をした男の灵	32	5	283	62	人间灵/煤气管/电线	炎/水/雷/毒/麻痹/咒い
おじぎする白骨の男子学生の灵	29	4	140	46	人间灵/电线	雷
瘦せた丑三つ时の男子学生の灵	29	4	140	46	人间灵/电线	雷
横たわる长发の男子学生の灵	29	4	140	46	人间灵/电线	雷

战术 任务目标会造成捻挫和麻痹两种异常状态，而杂兵们则会使出附加咒い状态的攻击，对异常状态的准备工作一定要做好。任务目标拥有多种抗性，用清除耐性的特技命中后会比较好打。此外，该恶灵对吸引火力的陷阱没有反应，以影分身战术见长的玩家在本战中可能会吃到些苦头。



尾声

辺りを见回す/そのまま动かないでいる
→辺りを见回す



魔都红色幽击队



抗いし者たち！ －We Will Rock You！－

剧情选项

教室に入る/ここにいる
→教室に入る

少女のいう事がわかる/少女の言うことがわからない
→少女のいう事がわかる

教室のドアを开ける/ここにいる
→ここにいる

感情を入めて、ドアに触れてみて下さい。
→爱+触

少女に教える/少女に教えない
→少女に教える

お前は……もしかして、だちゃんの《灵》なのか?
→友+触

深舟を抱き止める/深舟を抱き止めない
→深舟を抱き止める

经维を话す/经维を话さない
→经维を话す

辺りを见回す/そのまま动かない
→そのまま动かない

あなたの感情の中でも、何かを打ち破るような强い感情を入めて、やってみて下さい。
→怒+触

中を调べられますか?
何か手挂かりがあるかもしれません。
→恼+视

奥へ进む
→恼+视

战斗部分

回合限制： 20

我方角色： 主人公、深舟、支我，好感度高的同伴一名

敌方资料

敌人名称	LV	AP	HP	攻击力	种类	耐性
白いコートの男の灵	40	5	320	74	人间灵	炎/水/雷/失明/麻痹/睡眠/恐怖
むせび泣く人食い犬の灵	30	4	144	72	动物灵/煤气管	炎/雷耐性/水弱点
轰く黑い犬の灵	30	4	144	72	动物灵/煤气管	炎/雷/恐怖耐性/水弱点
火を吐く光る眼の犬の灵	30	4	144	72	动物灵/煤气管	炎/雷耐性/水弱点

战术 本战十分特别：没有布置陷阱的机会，第四名同伴是从好感度高的同伴中随机选取，成为灵的主人公可以进入以往无法进入的地形，站起来的支我首次参战，从各方面来说，都是十分符合最终战的设定。虽然不能在场所内布置位置探知系的陷阱，不过，主人公的新特技能够每回合显示所有恶灵的位置。如此一来，原本装备着的“EMF探知机”就显得有些尴尬，玩家可以中断战斗回到夕隙社编辑部换上更好用的饰品，例如有失明耐性的饰品以应对BOSS的攻击。BOSS在未发现我方的情况下，也会向着主人公一行所在的位置冲过来，初期要记得用深舟和支我的特技来提高全员的防御力。深舟最好练到25级以上掌握特技“自动笔记”，用这招清除BOSS的耐性后会更加好打。此外，这个BOSS是会进入逃跑状态的，清除了耐性之后，用“ポイズンフィールド”或“チェックメイト”等对逃跑状态的恶灵起效的特技可以节省不少时间。



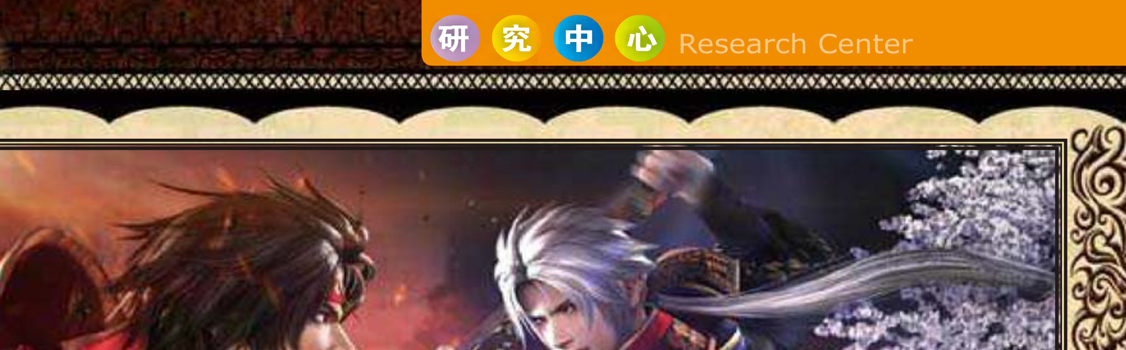
尾声

4阶の教室へ入る/4阶の廊下を见回す
→4阶の教室へ入る



通关后可以继承存档从头开始，除了同伴的加入状况及同伴好感度以外的要素都会得以保留。二周目接到的除灵委托的难度会直线上升，适合喜欢挑战的玩家。本作从剧情上来说显得有点支离破碎，伏笔并不明显，许多地方转折都显得有点生硬。相对的，游戏的节奏掌握得很好，每一章的长度都不会过长。通过五感入力系统输入特殊的感情加动作，有时角色会给出十分搞笑的反应，值得反复探索。装备及合成素材并非通过商店购买，而是依赖运气在商店抽签或是训练时随机获得，这点有时会让人十分恼火。

Tips 黑屏Bug：进入最终战之前，偶尔会出现画面变黑的Bug。此时玩家只要再按多几次R键即可。





研究中心
Research Center

PSV

动作・一骑当千 ACT

战国无双 4

战国无双 4

Koei Tecmo Games | 日版 | 2014 年 3 月 20 日
1 ~ 2 人 | 6300 日元 | 对应交叉存档 /PSV TV
相关攻略：Vol.220

本辑“研究中心”补完剩余 37 名无双武将的秘藏武器拿法，以及“流浪演武”模式的详细介绍。由于官方秘武条件尚未公布，文中是笔者反复测试的推定条件，如有偏颇、还请海涵。



流浪演武

玩家需要先在“武家屋敷”→“新武将作成”中打造一名原创武将方能展开流浪演武模式，性别和成长类型一旦决定就不能更改，而外形和武器、防具等设定则可以随时调整。选择不同的成长类型对各项基础能力的初期值和成长上限有影响（具体参看表格）。

流浪演武的目的是用原创武将周游日本各地，通过战斗结识不同的人，与无双武将提升友好度以触发相关的对话事件，最终记录下日本全国的武士，完成武将列传和事件收集。

类型	体力	攻击	防御	马术	敏捷
中庸	134/310	87/270	90/279	87/270	88/280
豪杰	138/320	92/285	87/261	91/280	81/265
顽强	140/330	86/261	93/288	81/261	85/274
药师	130/309	88/268	86/273	94/289	94/290

注：“/”左侧为初期值，右侧为成长上限。



地域选择

进入流浪演武模式后要先选择原创武将的出身地，其主要影响初期所能移动的范围，通关时还会记录在原创武将的列传中。当玩家完成一个区域的“仕合”、成为该地区的名将后，就可以通过“进击战”开放邻接的区域。另外，战斗中会出现的无双武将和大众脸武将都是有地域性的，无双武将的地域性请参看下表。除了当前区域的武将外，邻接区域的武将们也有机会出现在战斗的相关任务中。



TIPS 原创武将的性别会对部分对话事件的细节有所影响，玩家可以在切换角色后通过“イベント鉴赏”来品评个中滋味。

地域	无双武将
九州	岛津义弘、岛津丰久、立花宗茂、立花訚千代、加藤清正、黑田官兵卫
四国	长宗我部元亲、小少将、藤堂高虎
中国	毛利元就、小早川隆景、石川五右卫门、阿国、宫本武藏、佐佐木小次郎
近畿	丰臣秀吉、宁宁、福岛正则、石田三成、岛左近、浅井长政、阿市、大谷吉继、杂贺孙市、服部半藏、柳生宗矩、松永久秀、加拉夏
东海北陆	织田信长、浓姬、森兰丸、明智光秀、前田利家、柴田胜家、竹中半兵卫、德川家康、本多忠胜、稻姬、井伊直虎、今川义元
关东中部	武田信玄、真田幸村、真田信之、女忍者、北条氏康、甲斐姬、早川殿、风魔小太郎
东北	上杉谦信、绫御前、上杉景胜、直江兼续、前田庆次、伊达政宗、片仓小十郎

注：部分无双武将的出现还有明显的昼 / 夜倾向性，在不同时段的登场几率也不同。

家宝速刷

在上辑的攻略中已经分析过家宝掉落率的累积特性，这里再介绍一个快速提升掉落率的小技巧——在战场上遭遇持有家宝的无双武将后，先将其打至残血状态，然后中断存档，再用“容易掉落条件”所对应的方式将其击杀，如果没有掉落家宝就退出读取记录。如此一来会返回该武将尚未被击退的状态，但查看“合战情报”却会发现其家宝掉落率已经有所累积。注意，如果需要使用提升攻击或附带属性的道具，切记在中断存档后再发动，因为读取记录后所有的强化效果都会消失。利用此法很快就能把流浪演武模式限定的宫本武藏、佐佐木小次郎的家宝拿到手。

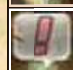
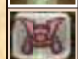
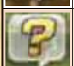
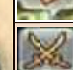
图标解说

出身地选择完毕后需进行两场教学战斗，分别为“阿国救出战”和“××仕合”（××与初期选择的地区对应），完成即能令阿国、宫本武藏等 4 名无双武将成为同伴。正式开始游戏后的界面如图所示，通过方向键可控制角色在地图上移动，接触到不同图标后会触发不同的事件或战斗，各类型图标的具体含义如下。



▶角色在地图上移动时，按住○键能加快行动速度。



图标	含义
	流浪演武模式教程相关的战斗
	指南所，用于查看或更改人生目标
	杂货店，除了武器锻工、武器炼金、技能珠交换、军马购入等“无双演武”模式下既有的功能外，还可以购入防具——即原创武将的编辑部件
	通常战斗
	带有此图标的敌将会在地图上自行移动，接触后发生强制战斗
	关键战斗，是令 BOSS 战出现、前往其他区域所必须进行的战斗
	BOSS 战，通过便能得到认可并成为当地名将，之后才会出现通往其他区域的突破战
	目标战，与当前选择的人生目标相关的战斗
	行商人，在此可以买到杂货店不会出售的防具
	道具，随机获得道具、技能珠或金钱
	对话事件，与无双武将的友好度提升后出现，可以触发各种事件
	秘武战斗，战斗中会出现特殊的“名器”任务，有机会获得秘藏武器

TIPS 杂货店和行商人出售的防具会随着玩家可行动地域的扩张和列传完成度的提升而逐步追加。由于所售的防具都是与当前角色性别相关的，故想买齐所有的防具至少需要创建一男一女两名武将。

战斗类型

流浪演武的基本流程是不断完成关键战斗，令BOSS战出现并顺利通过后，再完成“进击战”以扩大可行动的范围。本模式下的通常战斗分为以下几种（不包括初期的教程和问答关），战斗地图随机，触发的任务也会随机变化。由于战场任务相比无双演武模式简单明了不少，这里就不详细介绍了。

突破战：胜利条件——击破指定敌将，且玩家到达目的地；败北条件——限定时间结束。

防卫战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——我方任意武将败走。

追击战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——指定敌将到达目的地。

制压战：胜利条件——击破指定敌将，并护送我方指定武将到达目的地；败北条件——我方指定武将败走，或3名以上武将败走。（开战需先击破一定数量的敌将，之后我方NPC才会开始移动。）

救出战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——我方指定武将败走。

仕合：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（BOSS战，完成后方可出现通往邻接区域的进击战。）

进击战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（完成后邻接区域的地图开放）。

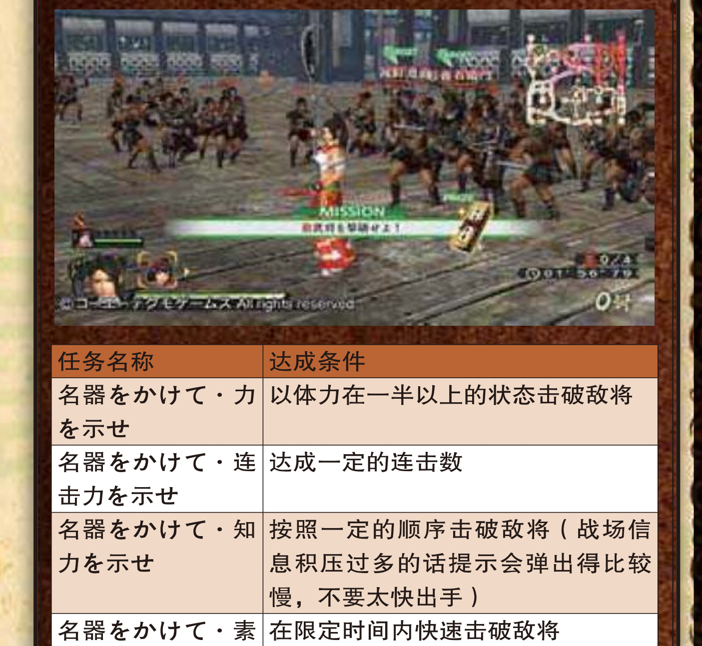
激战：胜利条件——击破指定敌将；败北条件——玩家操纵的角色败走。（秘武获得战，有机会得到秘藏武器。）

当玩家与所有无双武将的友好度都达到最大后，系统会提示是否报告无双武将列传已完成，选择“确认”即可进入流浪演武模式的最终战。胜利条件为“敌将全灭”，败北条件为“玩家操纵的角色败走，或任务失败4个以上”。顺利通过后流浪演武便算通关，全部无双武将都能选择作为主将，而原创角色则会记入到武将列传，其相关的对话事件也会尽皆开启。此后玩家依旧可以继续游戏，收集一般武将的列传以及秘藏武器。

秘武战

金色刀剑图标的战斗是流浪演武模式下获得秘藏武器的关键，推定的出现条件为地域全开放且列传完成度突破75%。

秘武战斗在地图上最多只会存在一个，当其出现后直到玩家触发前都不会消失。战斗中玩家接近敌将就会触发不同的任务，名称为“名器をかけて”的任务都有一定几率出现金色的武器箱图标（达成方式参看下表），完成两个秘武任务的话，主将和同伴便能得到各自的秘藏武器。除了5个自创武将的武器模组外，无双武将的秘武也可以通过这种方法拿取，再加上对于游戏难度没有任何要求，可谓大大降低了秘武的门槛。



任务名称	达成条件
名器をかけて・力を示せ	以体力在一半以上的状态击破敌将
名器をかけて・连击力を示せ	达成一定的连击数
名器をかけて・知力を示せ	按照一定的顺序击破敌将（战场信息积压过多的话提示会弹出得比较慢，不要太快出手）
名器をかけて・素早さを示せ	在限定时间内快速击破敌将

列传、友好度、事件

本模式的最终目的是将列传和事件完成度都提升到100%。武将列传分为一般武将和无双武将两类，一般的大众脸武将只要在战斗中与其相遇（无论敌友）都能收集到；无双武将的列传则分为三个等级，随着友好度的上升逐步开启，具体为——1格开启文字列传，2格追加建模、动作、语音鉴赏，5格追加人物插画。

类似“《编年史》系列”，玩家自创的



武将与无双武将间有友好度的设定，与其初次相遇后为 1 格。提升友好度的方法有：①与该角色一同出战；②当其苦战时赶去救援；③在战场上遭遇并将其击破；④触发特殊事件后选择对话选项。友好度每增加 1 格都有机会触发对话事件，最高为 5 格，即对应 4 个不同的事件。如果在满足友好度的前提条件下该无双武将在战斗中出场，战斗结束后就有机会自动触发对话事件，而走到地图上的“金色头盔”标志上也可以触发相应武将的事件。在大多数事件中都有对话选项，根据玩家的选择友好度同样会发生上升或下降（有明显的箭头提示），本作中的选项提升友好度的居多，看不懂日语的玩家倒也无需太介怀。

随行同伴

除了完成初期教程追加的阿国等 4 名同伴外，其他同伴都需要通过特定方式才能获得。一般的大众脸武将在战斗结束后有一定几率会提出加入申请（列传完成度越高，申请几率越高），同意后即可使用他们作为同伴，不过此类同伴有数量限制，到达 51 人的上限后，还想加入新人就必须从列表中选择一人剔除。另外，本作中还有 5 位特殊造型的一般女将（在列传中都各有一张人物插画），她们并不会在战场上出现，而是有特殊的加入条件——在与井伊直虎和黑田官兵卫的友好度达到最大并触发所有的事件后，就有机会令饭尾田鹤和栉桥光加入；而在列传完成度达到 50%、75% 和 90% 以上时，则分别能让华姬、鹤姬、小野お通加入（顺序有一定随机性）。

无双武将的加入方式皆为友好度达到 4 格并触发过第 3 个对话事件。此外当友好度达到 5 格并触发第 4 个对话事件后，玩家的原创角色就能使用该无双武将的武器模组（风魔小太郎的除外）。只要不是玩家选择的主将或同伴，已加入我方的武将都有机会在战场上出现，所以不用担心其加入后无法刷取家宝。



人生目标

在指南所选择的人生目标有些类似《战国无双 3Z》“创史演武”里的设定，每个目标都分为 3 个级别，达成条件也各不相同。目标主要影响武将的出现几率，并对友好度提升有一定加成。



目标	开放条件	容易提升友好度的武将
武士	初期开放	真田幸村、伊达政宗、森兰丸、稻姬、浅井长政、岛津义弘、立花訚千代、前田利家、柴田胜家、加藤清正、立花宗茂、甲斐姬、福岛正则、井伊直虎、真田信之、上杉景胜、岛津丰久
学者	初期开放	明智光秀、阿市、浓姬、森兰丸、德川家康、石田三成、加拉夏、毛利元就、绫御前、真田信之、小早川隆景、早川殿
商人	初期开放	明智光秀、丰臣秀吉、石田三成、直江兼续、加藤清正、北条氏康、藤堂高虎、井伊直虎、松永久秀、片仓小十郎

TIPS 在中后期玩家的同伴逐渐增多后，如果遇到无双武将在地图上挡路又不想浪费时间开战的话，可以选择其作为同伴，该武将就会从地图上消失。

目标	开放条件	容易提升友好度的武将
风流人	与阿国、今川义元、长宗我部元亲、松永久秀、小少将中任意一人达到一定友好度	阿国、今川义元、长宗我部元亲、松永久秀、小少将
盗贼	与石川五右卫门、杂贺孙市、藤堂高虎中任意一人达到一定友好度	石川五右卫门、杂贺孙市、藤堂高虎
剑豪	达成“武士”目标，并与宫本武藏、佐佐木小次郎、柳生宗矩中任意一人达到一定友好度	宫本武藏、佐佐木小次郎、柳生宗矩
军师	达成“学者”目标，并与岛左近、直江兼续、黑田官兵卫、竹中半兵卫、大谷吉继、片仓小十郎中任意一人达到一定友好度	岛左近、直江兼续、黑田官兵卫、竹中半兵卫、大谷吉继、片仓小十郎
忍	达成“盗贼”目标，并与女忍者、服部半藏、宁宁、风魔小太郎中任意一人达到一定友好度	女忍者、服部半藏、宁宁、风魔小太郎
倾奇者	达成“风流人”和“盗贼”目标，并与前田庆次达到一定友好度	前田庆次
军神	达成“剑豪”和“军师”目标，或达成“倾奇者”目标	上杉谦信、武田信玄、本多忠胜、北条氏康、毛利元就
天下人	达成“武士”、“商人”和“军师”目标	织田信长、丰臣秀吉、德川家康

部分目标所要求的数量是可以重复累计的，诸如邂逅的武将数、购入的防具数等。不过击破数、勋功、金钱、战斗胜利场次等则需选择该目标后才会开始计数。

武士： ①累计击破3000名敌人；②累计击破30名武将、10名无双武将；③累计邂逅100名武将，获得50000勋功。

学者： ①完成1个问答关卡；①累计邂逅50名武将，获得30000勋功；③开放1个地域，累计击破2000名敌人。

商人： ①累计获得5000金钱，所持金达到10000；②累计邂逅100名武将，获得10000金钱（分解武器或卖出重复道具获得的金钱才会计入）；③完成1个荷驮头相关BONUS任务，累计花费3000金钱。

风流人： ①友好武将数3人，累计获得30000勋功；②累计获得20个防具、20000金钱；③在行商人处累计购入5个防具，累计花费5000金钱。

盗贼： ①累计获得50颗技能珠、3000金钱；②完成2个荷驮头相关BONUS任务，累计击破1000名敌人；③在行商人处累计购入10个防具，累计获得10000金钱（完成任务获得的金钱才会计入）。

剑豪： ①累计击破5000名敌人；②累计击破100名敌将，完成1个BONUS任务；③累计击破40名无双武将、10000名敌人。

军师： ①完成1个问答关卡，战斗胜利20场；②累计完成30个任务，邂逅200名武将；③达成信赖的武将数10人，累计获得14000勋功；

忍： ①累计完成30个任务；②累计击破10个隐秘头；③完成2个忍者相关BONUS任务，累计获得14000勋功。

倾奇者： ①累计击破10000名敌人，达成信赖的武将数15人；②累计击破敌将200人，获得防具100个；③战斗胜利50场，累计击破40名无双武将。

军神： ①累计邂逅500名武将，完成1个问答关卡；②达成信赖的武将数30人，战斗胜利50场；③累计击破55名无双武将，30000名敌人。

天下人： ①累计邂逅500名武将，获得20000勋功；②战斗胜利50场，获得一般武将同伴100人；③达成信赖的武将数55人，累计击破敌将500人。



▲玩家当前选择的目标对无双武将友好度的影响，在“友好度一览”中一目了然。

TIPS “倾奇者”、“军神”、“天下人”的目标各要求50场战斗胜利，推荐选择追击战、突破战来刷，1分钟左右即可过关。

问答任务

“学者”、“军师”、“军神”这 3 种目标都要求完成 1 个问答型关卡，选择该目标后地图上就会出现一个红色的指南所图标，此类战斗同样名为“仕合”，要求玩家完成 4 个以上的任务，否则便宣告失败。战场任务并不是简单地要求击破，而是会根据战国历史提出 5 道问题，玩家需选择正确的目标击破才算成功。这一战斗类型同样取材于《编年史》，不擅长战国史的玩家，可以通过 S/L 大法来确保完成。下面给出所有任务的问题翻译以及答案，关卡内触发的问题会有一定随机性，可根据第一题来判断其类型，每套问题的内容是不会变化的。想测试一下自己对战国历史了解程度的玩家，不妨盖住答案表独力完成吧。

编号	答案
A1	高桥绍运
A2	森可成
A3	蒲生赖乡
A4	伊达辉宗
A5	北条高广
B1	长宗我部元亲
B2	上杉谦信
B3	织田信长
B4	藤堂高虎
B5	今川义元
C1	龙造寺隆信
C2	真田信之
C3	池田恒兴
C4	吉川元春
C5	福岛正则

编号	答案
D1	北条氏照
D2	明智光秀
D3	本多正信
D4	岛津义久
D5	小宫山友晴
E1	毛利秀元
E2	泷川一益
E3	佐竹义重
E4	立花道雪
E5	稻姬（注：家康养女）
F1	山县昌景
F2	真柄直隆
F3	堀尾忠晴
F4	井伊直盛
F5	生驹一正

编号	任务名称	问题
A1	乱世の华	击破被秀吉称为“乱世之华”的武将
A2	森一族	击破森家三人中最年长的武将
A3	秀吉の养子	击破不是丰臣秀吉养子的武将
A4	政宗の父	击破身为伊达政宗父亲的武将
A5	苗字の读み方	击破苗字的读音与其他两人不同的武将
B1	鬼若子	击破有“鬼若子”外号的武将
B2	越后の龙	击破有“越后之龙”外号的武将
B3	天下布武	击破主张天下布武的武将
B4	德川四天王	击破不属于德川四天王的武将
B5	氏康の义兄	击破身为北条氏康义兄的武将
C1	肥前の熊	击破有“肥前之熊”外号的武将
C2	同い年ではない武将	击破出生年份与其他两人不同的武将
C3	清州会议	击破出席了清州会议的武将
C4	元就の次男	击破身为毛利元就次子的武将
C5	子の名は忠胜	击破给儿子起名为忠胜的武将
D1	氏康の三男	击破身为北条氏康三子的武将
D2	信长より年上の男	击破比织田信长年长的武将
D3	久秀の部下	击破侍奉过松永久秀的武将
D4	第十六代当主	击破岛津家第十六代当主
D5	天目山の战いの将	击破在天目山之战中令武田军陷入危机的武将
E1	宰相殿	击破关原之战“宰相的空便当”故事中身为宰相的武将
E2	茶器を欲しがる男	击破有“比起领地、更想要茶器”逸闻的织田家武将
E3	坂东太郎	击破有“坂东太郎”外号的武将
E4	立花四天王	击破不属于立花四天王的武将
E5	家康の子	击破德川家康的孩子
F1	长筱の战いで散つた将	击破在长筱之战战死的武将
F2	真柄兄弟の兄	击破以“太郎太刀”而闻名的真柄兄弟之中身为兄长的武将
F3	贱ケ岳の七本枪	击破不属于贱岳七本枪的武将
F4	一番年上の男	击破年龄最大的武将
F5	五奉行	击破不属于丰臣五奉行的武将

秘藏武器打法

（补完）

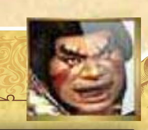
下面补完剩余无双武将的秘藏武器打法，注意今川义元、石川五右卫门、阿国、宫本武藏、佐佐木小次郎这 5 人需在“模拟演武”模式选关，同样需要“難しい”难度以上。后文是笔者经过反复测试后的推定条件，主要对必须完成的任务、限定时间和击破要求这三个方面进行测试。请玩家们确保在目标任务触发的关键点（注意不是目标任务的信息弹出前）达成所需条件，能否触发秘武任务的判定点大多是前一个通常任务完成之时（少数任务除外，后文会详细讲解）。

如果玩家根据参考流程没能成功触发秘武任务，首先请打开“合战情报”→“ミッション”确认所需任务是否皆已完成（部分 BONUS 任务有可能因为大量战场信息堆积而导致判定延后，最好在弹出任务提示后再击破敌将）；其次操纵角色的体力最好全程都在 70% 以上，并尽量保证我方 NPC 无败走。建议在挑战的过程中活用中断存档功能。

虽然本作有流浪演武模式下的简便秘武拿法，但在无双演武模式中完成秘武任务，“宝物库”→“ミッション一览”中的“成功”字样也会变成白金色泽。故对于完美主义者而言，少不了用传统打法来挑战秘武，入手时的醍醐味与成就感也是不可同日而语的。



石川五右卫门



指定关卡： 织田之章・六条合战
目标任务： 三好を屠る
秘藏武器： 魁伐折罗

推定条件： ①10 分钟内完成除目标任务和“仲间の危机”、“信长に迫る危机”以外的所有任务；②杂贺孙市、石川五右卫门（敌方）由石川五右卫门击破；③三好三人众开始撤退前，五右卫门的击破数突破 1500，且敌将残余 4 人以下。

流程参考： 秘武的难点主要在于地图较大、敌兵分散，不太容易速刷击破数，而且大盗的神速攻击虽然范围不俗、但动作较慢，故武器方面需要好好准备一番。开战后先同伴原地待机，阻截稍后出现的焙烙兵（先不击破），五右卫门击倒筱原长房和焙烙兵后可以趁机在中央的区域将击破数刷至 800 ~ 900。随后把战线向南推进，完成任务的同时也正好击破相继登场的孙市和石川。最后依然是考验玩家的快速杀敌技巧，清兵时大众脸敌将也一个都别放过。

松永久秀

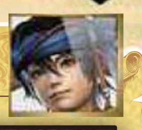


指定关卡： 织田之章・金ヶ崎撤退战
目标任务： 藤堂高虎の待ち伏せ
秘藏武器： 月镰国摩侣

推定条件： ①10 分钟内完成前 2 个通常任务；②藤堂高虎登场前，松永久秀达成千人斩，且我方武将无败走。

流程参考： 条件直观明了，整体难度也比柴田胜家的秘武要简单不少。带上消除士气强化效果的家宝，开战后先无视任务“敌の囲いを突破せよ”，前往东北和西侧杀敌。此阶段主要考验玩家在士气强化区域的战斗能力，配合修罗属性优先强攻敌将，击破数到 500 左右就可以去东南区域完成主线任务了。只要玩家第一时间击杀敌将，织田信长在同伴的护送下很快就能与朽木元纲会合。随后有大段对白时间，足够玩家赶往西北角高虎的所在位置。

竹中半兵卫



指定关卡： 织田之章・野田福岛の战い
目标任务： 福岛城の救援
秘藏武器： 十二方八将针

推定条件： ①15分钟内完成前4个通常任务，以及“手加减はしない”、“义昭を说得”和“无抵抗な相手とは战えない”3个BONUS任务；②大谷吉继与藤堂高虎登场前，竹中半兵卫达成千人斩。

流程参考： 开场派遣同伴去足利义昭所在的北砦待机，半兵卫完成“弹压”任务后向南，先触发“手加减はしない”任务再开始累积击破数。压制野田城后就可以折返回中央战场继续刷杂兵了，西南角的杂贺孙市等将与秘武是无关的。同伴击破两名叛将后就转移到旁边的诘所守候，中央的三好长逸等任务提示弹出后再杀。福岛城起火后半兵卫立刻冲入开始攻击十河存保等4名敌将，此时建议存档，免得脆弱的民兵刚一登场就被玩家误杀，导致前功尽弃。完成此BONUS任务、确保击破数满足后再去击破小少将等3人。

森兰丸

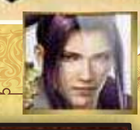


指定关卡： 织田之章・野田福岛の战い
目标任务： 信长の苛烈な选择
秘藏武器： 神剑カムド

推定条件： ①15分钟内完成前5个通常任务，以及“手加减はしない”、“义昭を说得”和“脱出阻止”3个BONUS任务；②阿市登场前，森兰丸达成千人斩。

流程参考： 相比竹中半兵卫的秘武打法，区别仅在于福岛城起火触发“苛烈极まりない攻击”后，安宅信康、三好康长会从西北诘所登场并快速向城外撤离，速杀他俩后再在城内安心刷击破数，并解决小少将等三人。随后登场的大谷吉继和藤堂高虎由兰丸与同伴分头对付，阿市从地图中央诘所赶来增援时便能顺利触发秘武任务。

明智光秀

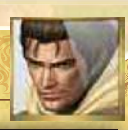


指定关卡： 织田之章・本能寺の变
目标任务： 试炼・魔王の妻を讨つ
秘藏武器： 灵剑布都御魂

推定条件： ①10分钟内完成除目标任务和“最后の试炼”以外的全部任务；②织田信忠、森兰丸由明智光秀击破；③本能寺中央门开启、浓姬出阵前，光秀的击破数突破1500，且敌将残余3人以下。

流程参考： 同伴在开战后便去前田玄以所在的大屋东侧待机，用光秀快速清掉这一侧的敌人。通往二条城的大门开启后，光秀向中央移动，同伴完成“赖みの纲”后径直前往地图西侧的诘所，赤座直则从密道出来后正好可以在此截杀，之后“本阵危机”任务的两名敌将也是从这里登场的。光秀进入二条城后优先通过密道完成妙觉寺的“先手を打つ”，然后再回头击倒织田信忠。若能在6分钟以内完成二条城压制，之后的时间就比较充裕了。清掉本能寺外围的其他敌将以及4个弓兵长后，再让光秀击破斗气状态的兰丸。

杂贺孙市

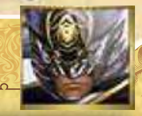


指定关卡： 织田之章・本能寺の变
目标任务： 试炼・友を讨つ
秘藏武器： 狱焰火具土

推定条件： ①10分钟内完成前4个通常任务，以及“赖みの纲”、“先手を打つ”和“矢の雨”3个BONUS任务；②织田信忠由杂贺孙市击破；②本能寺着火并开门前，孙市的击破数突破1500，且敌将残余5人以下。

流程参考： 本能寺的敌人很密集，对于神速清兵能力超强的孙市来说击破数毫不费力，只不过秘武的流程与光秀的有一定的区别。开场的打法一致，对同伴走位的控制也基本相同，但当二条城开门后应先放置不管，快速前往本能寺周边清掉敌将并完成弓兵长的相关任务。然后再原路杀回二条城，同样是先入侵妙觉寺触发任务，确保当前可通行的区域已无敌将可杀时再让孙市击破信忠。随后利用开门的大段剧情对话时间，快马加鞭地赶往本能寺。

服部半藏

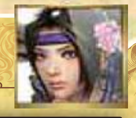


指定关卡： 德川之章·姊川の战い
目标任务： 浅井の若武者
秘藏武器： 暗牙黄泉津

推定条件： ①10分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②浅井长政（第1次）、朝仓义景由服部半藏击破；③藤堂高虎出阵前，半藏的击破数在500人以上。

流程参考： 由于关键任务“朝仓の最后”和“信长暗杀阻止”分别在西北和东南角，且皆要由半藏完成，故需准备一匹快马赶路。开战后让同伴去阿市所在的东砦外把守，中央的主战场交给半藏。完成“十一段崩し”和“德川奋战”后，半藏杀西南、穿过瀑布突袭大谷吉继。朝仓军门开启后让同伴向富田长繁的位置移动，半藏则往浅井长政初期所在的中央砦进军以完成“谛めぬ浅井”，待同伴击破两名叛将后，正好可以前往阿市初期所在的东砦截击远藤直经。最后控制半藏拍马直取大大咧咧出阵的义景。

稻姬

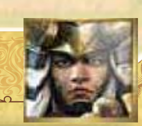


指定关卡： 真田之章·忍城の战い
目标任务： 相模の狮子来临
秘藏武器： 天之麻迦古弓

推定条件： ①10分钟内完成前4个通常任务，以及“风魔忍暗跃”、“救援奔走·壹/贰”3个BONOS任务；②早川殿和甲斐姬都由稻姬击破；③北条氏康登场前，稻姬的击破数达700人以上。

流程参考： 此役建议将稻姬的初始位置安排在西南，由于忍城之战的特殊性——水位的变化与玩家的位置有关，故完成前三个通常任务后撤退也一定要迅速。“提防を守れ·贰”发生后稻姬要先去南侧诘所击破忍者头，如果先击倒酒卷靭负，他们会立刻撤退导致BONUS任务无法触发。堤防崩塌后让同伴去缠住甲斐姬，稻姬先入侵中央砦解决早川殿和正木丹波守等人，再去对付西北砦的二将。击破甲斐姬后氏康才会登场，玩家有充裕的时间在中央区域刷足击破数。

本多忠胜

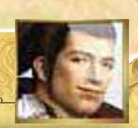


指定关卡： 德川之章·三方ヶ原の战い
目标任务： 信之の问い
秘藏武器： 斗尖荒霸吐

推定条件： ①10分钟内完成除目标任务和“虎、出阵”以外的所有任务；②真田幸村、女忍者、岛左近由本多忠胜击破；③真田信之出阵前，忠胜达成千人斩。

流程参考： 战斗的第一个要点是在完成“三方ヶ原の激斗·贰”前，务必先入侵敌方伏兵所在的西砦（即玩家初始位置南侧的城砦），否则会导致BONUS任务无法触发。当武田大批援军登场时，同伴负责贴身护送德川家康，忠胜先一路杀向东南完成“殿のため”和“高みの见物”，再回来亲手击倒中央砦的女忍者和东北的幸村。随后忠胜在中央战场积累击破数，西侧的内藤昌丰等3将交给同伴解决。由于秘武任务时击破信之的时限很短，建议提前走位。

柳生宗矩



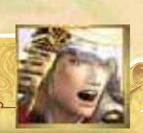
指定关卡： 真田之章·第二次上田城の战い（东军）
目标任务： 三方よりの奇袭
秘藏武器： 八意思兼太刀

推定条件： ①10分钟内完成除目标任务和“父との诀别”以外的所有任务；②女忍者第二次出现前，柳生宗矩击破700人以上，且敌将残余0人。

流程参考： 由于有敌将全灭的要求，在完成任务的同时也要注意击倒沿途的大众脸武将。开战后宗矩往北，先不急着击破真田幸村的影武者，这里的敌兵刷新快且较为密集，积累击破数的效率很高。上田城开门后立刻切换为同伴去击破雾隐才藏，宗矩则进入西北的村落。解决“火中の救援”后利用草堆后的密道靠近德川秀忠，依次完成“袭いかかる忍び”、“袭いかかる乙女”和“秀忠护卫”并清理城内的敌将

（包括真田昌幸）。同伴则在城外的中央诘所守候，击杀望月六郎后就可以离开，去东砦救援神原康政。在完成“立ちはだかる真田家臣”时保证地图上再无敌将即可，注意女忍者真身的位置有一定随机性，建议提前存档。

浅井长政

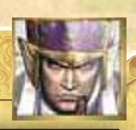


指定关卡： 近畿之章・姉川の战い
目标任务： 织田动く
秘藏武器： 倭王八千戟

推定条件： ①10 分钟内完成除目标任务和“三人众袭来”以外的所有任务；②本多忠胜由浅井长政击破；③明智光秀登场前，长政达成千人斩。

流程参考： 推荐将长政安排在副将的位置，开战后立刻向南触发“长政の决意”并完成专属任务。待“义兄上を攻める”任务过后长政向西南的稻姬移动，同伴负责击倒另一个目标——齐藤利治并守在羽柴秀吉的砦门外。长政击破稻姬和井伊直虎后要去西侧的山道触发“影とならん”，如果先击倒秀吉，朝仓方面很快会开始进军，不利于此任务的完成。待德川本阵开门后力挫本多忠胜，击破数不足的话也可在周围刷一下，最后再解决家康。

上杉谦信

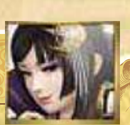


指定关卡： 上杉之章・川中岛の战い
目标任务： 若武者の觉悟
秘藏武器： 天业云

推定条件： ①10 分钟内完成前 4 个通常任务，以及 BONUS 任务“增援を叩け”、“补给路を确保せよ”和“军神、驱ける”；②武田信玄从本阵撤退前，上杉谦信达成千人斩，敌将残余 4 人以下（包括信玄），且我方武将无败走。

流程参考： 开场谦信负责东南区域，同伴去西北的城砦待机准备阻截之后出现的女忍者。谦信在完成两个守护妻女山砦的任务后就可以向北侧移动，同伴则转移到善光寺外负责防守。八幡原的布阵展开后，谦信在这里清掉敌将和士兵，不要太早靠近武田本阵，同伴则到妻女山砦北诘所截杀第二次登场的岛左近。把场上的敌将全清后再让谦信击破山本勘助二将并迅速入侵武田本阵，最后利用大段剧情对白的空隙原路返回东南砦，攻向海津城。

绫御前

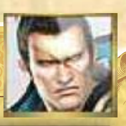


指定关卡： 上杉之章・手取川の战い
目标任务： 义の突击
秘藏武器： 天轮圣巫杖

推定条件： ①10 分钟内完成除目标任务和“魔王の黑铠”以外的所有任务；②上杉军向织田本阵展开突击前，绫御前的击破数突破 500 人，且我方武将无败走。

流程参考： 绫御前的初始位置不限，以其初期处在西北为例，开战先接近上杉景虎，击破目标敌将的同时尽快把战线往南推进。在完成“退却命令”时不要急着撤退，确保绫御前与同伴分头击破明智光秀和羽柴秀吉后再向北撤离。触发水计后同伴去东南击破森兰丸和前田利家，绫御前则负责西侧的两个目标。当前田庆次登场后优先让绫御前击退从中央诘所出现的浓姬，确保击破数的同时留几个大众脸敌将不杀，这样在击倒庆次、迎来秘武任务时才便于尽快完成。

上杉景胜

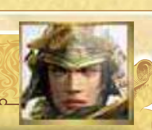


指定关卡： 上杉之章・御馆の乱
目标任务： 母子の绊
秘藏武器： 大铊都牟刈

推定条件： ①10 分钟内完成除目标任务和“上杉の干として”以外的所有任务；②风魔小太郎、伊达政宗、片仓小十郎、甲斐姬和早川殿由上杉景胜击破；③御馆吊桥降下前，景胜的击破数超过 500 人。

流程参考： 开战后先不用管同伴，景胜完成西北区域的两个任务后转移到武田胜赖附近，这里可以很快地提升击破数。武田军成为我方后，景胜向南负责击退袭来的伊达军并完成“进军阻止・贰”，同伴则去风魔分身撤退的西诘所处待机，以阻挡随后出现的堀江宗亲等三人。甲斐姬二将登场后，让同伴缠住早川殿，景胜先击破甲斐姬，然后返回南侧诘所附近完成“一难去って”，最后亲自去击破早川殿。秘武任务的有效时间约为1分钟，但由于还会触发景胜的专属任务，可能在秒杀续御前时白金的“成功”字样不会立刻弹出，不要着急。

直江兼续

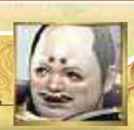


指定关卡： 上杉之章・长谷堂の战い
目标任务： 骑马铁炮队を击退せよ
秘藏武器： 神直毗御剑

推定条件： ①15分钟内完成除目标任务和“智の小十郎”以外的所有任务；②杂贺孙市、最上义光由直江兼续击破；③伊达军骑马铁炮队登场前，直江兼续达成千人斩，且我方武将无败走。

流程参考： 此役基本全程无需切换到同伴，可以让其负责击破一些零散的敌将，免得我方NPC败走。菅泽山东、南二砦开门后先去东侧触发“怪しい影”，然后再扫清最上军并一路杀向东南的长谷堂城。关原战败的消息传来后，兼续移动到东北完成“立ち上がれ兼续”和“最上の进军を止めよ”，沿途大量的敌兵也足够随后专属任务里200人的击破目标。之后要注意的也就只有让兼续亲手击破孙市了，秘武的整体难度不高。

今川义元



指定关卡： 关东之章・骏河防卫战
目标任务： 本阵奇袭
秘藏武器： 意富加牟豆美

推定条件： ①10分钟内完成前4个通常任务，以及“不稳な砦”和“安全确保”2个BONUS任务；②真田幸村由今川义元击破；③洞穴密道的大门开启前，义元的击破数在500人以上，且我方武将无败走。

流程参考： 基本打法跟早川殿的秘武一致，同伴人选不限，只需把早川殿的行动替换成义元（具体流程请参考上辑攻略），在攻击山顶的三将前完成BONUS任务并确保击破数满足要求即可。最后的奇袭任务秘武有效时间为1分钟，不放心的玩家可以带上一个“战草鞋”加速移动。

阿国



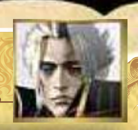
指定关卡： 中国之章・严岛合战
目标任务： 息子も奋斗
秘藏武器： 日向天钿女

推定条件： ①10分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②弘中隆助登场前，阿国达成千人斩，且我方武将无败走。

流程参考： 开场触发“严岛神社夺取”后先留一个敌将不杀，向南触发“さらなる混乱へ”击破野上房忠，并待阿国（敌方）登场后将其击退，否则我方压制严岛神社后他俩都会强制撤退。之后由阿国从东北一路向南击破白井贤胤，同伴则在东北诘所待机以便触发“陶晴贤、血迷う”。待敌方本阵北门开启后先回到中央完成“舍て身の突击”再击破弘中隆包，这种敌方没有士气强化效果辅助的战斗也基本毫无难度。



黑田官兵卫

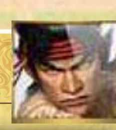


指定关卡： 中国之章・石垣原の战い
目标任务： 九州の勇を讨つ
秘藏武器： 黄泉户大神

推定条件： ①10分钟内完成前4个通常任务，以及“东南砦制压”、“北砦制压”和“民を想う”3个BONUS任务；②立花訚千代由黑田官兵卫击破；③立花宗茂登场前，官兵卫击破700人以上，敌将残余3人以下，且我方武将无败走。

流程参考： 开场立刻消灭火源，趁敌将被后藤太郎助的假情报引走时，官兵卫和同伴分别击破北砦和东南砦门外的守备头，压制二砦。随后官兵卫可以在中央刷一下击破，也为民兵缓解压力。待完成“烟にまぎれて”、立花訚千代出阵后，不用跟她在士气强化区域死磕，静待其进入西北区域再击破。而当敌方入侵杵筑城后，不能急于击破敌将，要去护送我方的荷驮兵，直至3个民兵都得到军粮补给后，再完成“空城计”。

宫本武藏

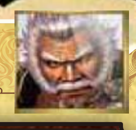


指定关卡： 中国之章・石垣原の战い
目标任务： 空城计
秘藏武器： 磐裂根裂剑

推定条件： ①10分钟内完成前3个通常任务，以及BONUS任务“东南砦制压”和“北砦制压”；②立花訚千代由宫本武藏击破；③杵筑城开门前，武藏达成千人斩。

流程参考： 与黑田官兵卫秘武的流程基本不变，为了方便武藏刷击破，东南砦和北砦的压制任务都可以交给他。建议带上两个以上消除士气强化效果的家宝，万一訚千代出阵时击破数还未达标的话，也可以去西南区域刷。最后触发“空城计”时就不要等荷驮头了，果断击破吉弘统幸和岐部玄达。

岛津义弘

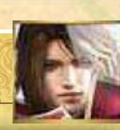


指定关卡： 九州之章・岩屋城・立花山城の战い
目标任务： 立花四天王
秘藏武器： 大槌伊武岐

推定条件： ①10分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②立花宗茂、立花訚千代由岛津义弘击破；③立花四天王登场前，义弘达成千人斩，且我方武将无败走。

流程参考： 首先要明确的是立花四天王登场的判定点为玩家突破立花山城南砦或东砦（即内田镇家和荐野增时守备的城砦）。开战后义弘沿着任务的触发一路向东南挺进，完成“遮る敌”后去阻挡准备撤退的宗茂。随后同伴负责入侵岩屋城，击破敌将由自己控制，上楼时交给AI，这样会快很多，快速到达天守、顺利触发“鬼の居ぬ间に”就可以先放置不管了。与此同时义弘沿小路向訚千代靠近，击破她后再绕到中央诘所等待随后登场的小早川隆景。完成“呜呼壮烈”后由同伴用无双奥义击破高桥绍运，利用判定点的特性，此阶段再刷杀敌数也是完全可行的。

立花宗茂



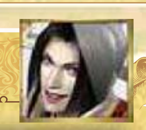
指定关卡： 九州之章・柳川の战い
目标任务： 胜利の风を呼ぶ
秘藏武器： 天御柱神咆哮

推定条件： ①15分钟内完成除目标任务和“急袭阻止”以外的所有任务；③加藤清正由立花宗茂击破（3次）；②锅岛本阵开门前，立花宗茂达成千人斩。

流程参考： 开场是一段累积击破数的好时机，“道を切り开け”发生后同伴和宗茂各负责保护一个工作部队。冲破大门后宗茂先返回本阵，一路向北护送传令队长，完成后再去压制酒见砦。之后是秘武的关键，中央区域的4个诘所被敌方占领后，清正会从东南砦开始进军，宗茂立刻赶去将其击破并完成“矢留砦防卫”，同伴则

在西北负责“酒见砦防卫”。之后清正还会从东侧诘所登场两次，玩家都要快速击破，同伴则负责在中央区域打游击，击退敌将为我方 NPC 解围、不要让他们败走。过程中至少要留一个诘所不压制，等出现“清正击破”而不是“一时撤退”字样后，再压制全部 4 个诘所。

佐佐木小次郎

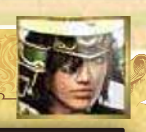


指定关卡： 九州之章・柳川の战い
目标任务： 补给确保
秘藏武器： 田道间守刀

推定条件： ①8 分钟内完成前 3 个任务以及 BONUS 任务“救援要请”；②战场中央的诘所被东军占领前，佐佐木小次郎击破 500 人以上，且我方武将无败走。

流程参考： 相比立花宗茂的秘武就简单太多了，同伴只需负责保护工作部队，小次郎专心杀敌即可。酒见砦开门后同样不要急于压制，先回到我方本阵护送传令队长，待击破数满足要求后再完成“酒见砦夺取”。

伊达政宗



指定关卡： 东北之章・郡山合战
目标任务： 奥州の覇者へ
秘藏武器： 大霸狩

推定条件： ①15 分钟内完成除目标任务和“政宗を守る”以外的所有任务；②上杉景胜登场前，伊达政宗的击破数突破 1500 人，且我方武将无败走。

流程参考： 开战后让同伴去北侧接近大内定纲，并护送之后出现的忍者队长，政宗负责压制三之丸和二之丸。待政宗击破佐竹义重并完成“小手森城包围”后径直向南砦移动，静待石川光昌反叛后迅速靠近本庄繁长触发“上杉の影”。同伴可以先击破“最上军袭来”任务中的几名敌将缓解本阵的压力，但不要力战。之后让政宗移动到东北区域，这里的大批敌兵也利于完成“天下无双の奥州霸者”并提升击破数。攻入最上军本阵后务必等政宗的专属任务弹出后再击破义光。

片仓小十郎

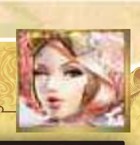


指定关卡： 东北之章・长谷堂の战い
目标任务： 战国最后の大倾奇
秘藏武器： 天石楯

推定条件： ①10 分钟内完成除目标任务和“母の爱”以外的所有任务；②直江兼续由片仓小十郎击破；③接近前田庆次前，片仓小十郎达成千人斩，且我方武将无败走（事件强制败走的除外）。

流程参考： 开场小十郎先向西北移动，触发“剑圣の孙”并清掉周边的杂兵。等黑胫巾组开启大门后，小十郎负责压制中央东砦和长谷堂北砦，同伴则突破北之关、解决掉两名大众脸后在上杉景胜所在的山顶砦外待机。关原的战报传来后，先切换到同伴完成“背後を突く”、“要冲攻め”，再击破直江兼续。随后负责殿军的水原亲宪会奋起，先不要靠近他，静待中央战场出现铁炮队长，完成“义光救援”并攒足击破数后再突破菅泽山南砦。

小少将



指定关卡： 四国之章・伊予侵攻
目标任务： 黑幕击破
秘藏武器： 迦具夜羽衣

推定条件： ①10 分钟内完成除目标任务和“周到なる毛利”以外的所有任务；②小早川隆景进军前，小少将击破 1500 人以上。

流程参考： 开战后同伴直接在我方本阵偏北的诘所处待机，小少将负责向北推进主线任务。西园寺公广从黑濑城撤退后，先击破北门处的 3 个荷驮头，凭借敌方士气不高的有利条件也可以在周围快速刷兵。当毛利军增援到来后，先解决黑濑城中的敌将，然后切换到同伴完成“进击の毛利军”，再由小少将依次完成“色仕挂け・兄 / 弟编”，切记这三个 BONUS 任务都要等提示弹出后再击破敌将，否则很容易导致不触发。最后等小少将满足击破数条件后再击杀“黑濑城死守”的剩余敌将即可。

长宗我部元亲

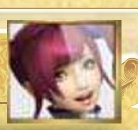


指定关卡： 四国之章・引田の战い
目标任务： 十河城夺还
秘藏武器： 天津瓮三味星

推定条件： ①10分钟内完成前4个通常任务，以及“一／二の船制压”2个BONUS任务；②福岛正则、加藤清正由长宗我部元亲击破；③宁宁进军前，元亲的击破数突破1500人。

流程参考： 开场就命令同伴直奔二之船即将靠岸的渡口，元亲一路杀向一之船，率先完成两个BONUS任务后就可以安心推进流程。在“度重なる增援”任务中解救我方NPC的同时，也要击退沿路的其他大众脸敌将，这样才能降低士气，便于元亲提高击破数。当西砦的大门被骗开后迅速秒杀正则，然后返回士气下降的中央战场继续刷敌，如果感觉时间略为吃紧就多用家宝辅助。只要击破数达标，最后从悬崖突袭清正时该区域的士气会强制下降，也就没有什么难点了。

加拉夏

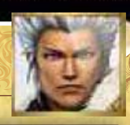


指定关卡： 四国之章・引田の战い
目标任务： 友のために
秘藏武器： 伊豆能卖钏

推定条件： ①10分钟内完成除目标任务和“小少将の危机”、“忍者の奇袭”以外的所有任务；②大谷吉继登场前，加拉夏达成千人斩，且敌将残余2人以下。

流程参考： 虽然比长宗我部元亲的秘武要多做两个任务，甚至要求敌将全灭，但击破数要求减少后难度反倒有所降低，而且没有敌将指名击破的条件。前中期的打法不变，不过推进通常任务的时间要提前，以击杀敌将为主，而把刷击破数的任务留到压制虎丸城之后再进行。北侧的宁宁交给同伴缠住，加拉夏在中央区域完成专属任务“师匠に续け”。在确认满足击破数要求，且除石田本阵外再无敌将后再将宁宁击倒（解救小少将的任务与秘武无关）。

加藤清正

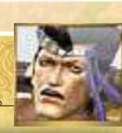


指定关卡： 天下统一之章・山崎の战い
目标任务： 四国からの刺客
秘藏武器： 虎刃火广金

推定条件： ①8分钟内完成前2个通常任务以及“补给部队を狙え”、“若虎たちの山登り”和“麓から追い诘めよ”3个BONUS任务；②小少将登场前，加藤清正的击破数突破500人，且我方武将无败走。

流程参考： 推荐清正以副将位置出战，便于开场迅速累积击破数。同伴在南砦门外待机，开门后优先击杀荷驮兵，清正则去南砦北侧截杀敌将。分别击破津田重久、信春以及小川祐忠后，同伴负责向东解决阿闭贞大，清正则一路策马狂奔上山。在天王山攒足击破数后，将“山顶を确保せよ”任务中的目标敌将击倒任意3人便能触发小少将登场的剧情。由于她和长宗我部元亲所在的奇袭密道中不能骑马，故要提前跑位。

福岛正则



指定关卡： 天下统一之章・贱ヶ岳の战い
目标任务： 上杉との密约
秘藏武器： 执金刚神杵

推定条件： ①10分钟内完成前3个通常任务以及“鬼柴田の砦攻め”、“七本枪の武名”和“倾奇者、推参！”3个BONUS任务；②前田庆次由福岛正则击破；③直江兼续登场前，正则击破500人以上。

流程参考： 首先搭档前往东南诘所待机，便于第一时间秒杀柴田胜政；正则在完成第一个任务并触发“七本枪の武名”后就近在南侧提升击破数，这里密集的敌兵就差不多能攒够500人了。完成“贱ヶ岳砦を夺还せよ”、贱岳砦开门后沿着山道快速向上挺进，注意沿途尽量不要击破大众脸敌将，直接去与庆次交锋，同伴则移动到贱岳砦附近待命。等打跑利家、兼续登场后，秘武任务要求快速击破4名大众脸。如果前期杀得兴起此时缺乏目标的话，反倒有可能让眼看到手的秘武白白溜走。

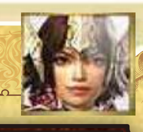
宁宁

指定关卡： 天下统一之章·四国征伐
目标任务： 女の意地
秘藏武器： 丰玉翔小太刀

推定条件： ①10分钟内完成前4个通常任务，以及BONUS任务“船を守る”和“海上に浮かぶ砦”；②小少将登场前，宁宁达成千人斩，敌将残余4人以下，且我方武将无败走。

流程参考： 开战后搭档就守在面前的城砦，准备迎接随后出现的柳生宗矩。宁宁则一路杀向北砦，待把小少将引入砦中并击退后，西北区域的敌士气大降，能很快积累杀敌数，记得要清光这里的敌将，切勿有所遗漏。当中央砦开启后同伴向南击破焙烙兵，并压制海上砦，5分钟的时间足够宁宁击破其余敌将并攒满杀敌数要求。只要在靠近加拉夏前确保外围再无敌将可杀，入侵西砦后小少将立刻登场，纵使不完成“女の意地”也是可以触发秘武任务的，只不过要预先派搭档在东南角守候。

立花訚千代



指定关卡： 天下统一之章·九州征伐
目标任务： 鬼岛津の意地
秘藏武器： 天雷磐长

推定条件： ①10分钟内完成除目标任务以外的所有任务；②岛津丰久（第1次）由立花訚千代击破；③岛津义弘出阵前，訚千代达成千人斩，敌将残余4人以下，且我方武将无败走。

流程参考： 同伴开场去南侧完成“转ばぬ先の杖”后就守在那里，中央的任务都交由訚千代负责。往西北的立花山城进军时，要先触发并完成东砦和南砦的两个BONUS任务，然后再去解决“立花山城救援”。随后訚千代径直向东北走，靠近立花直次让风魔登场，他身边的大众脸敌将也不要放过。岛津丰久开始进军时，南砦的岛津岁久二将也会开始行动，切换到同伴将他们击破后，再由訚千代完成“鬼の一族”。值得一提的是秘武任务的有效时间只有30秒，建议直接开无双极意秒掉斗气状态的义弘。

大谷吉继

指定关卡： 天下统一之章·关ヶ原の战い（西军）
目标任务： 小早川の里切り
秘藏武器： 久久能智神采

推定条件： ①8分钟内完成前4个通常任务，以及“宇喜多との共斗”、“小西との共斗”、“动け岛津”3个BONUS任务；②小早川秀秋反叛前，大谷吉继达成千人斩。

流程参考： 关原之战西军A型关卡中，初期布阵我方被分为南北两个方面。北侧的同伴先击破黑田长政等三将，然后一路护送宇喜多秀家进军；南侧的吉继先则无视面前的敌人，直奔加藤嘉明处利用家宝完成BONUS任务，然后再回头触发吉川广家的“空弁当”。当宇喜多秀家到达东北诘所时敌人会突然登场，稍一不留神他就会被击退，故要打起十二分精神秒杀敌将；南侧的吉继完成“正则の特攻”后击破数基本可达500～600。随后由同伴在偏北的城砦挡住向我方本阵袭来的井伊直政等人，吉继则去接近岛津军触发BONUS任务，在没有士气效果的中央战场刷敌兵十分惬意，毫无压力。

石田三成



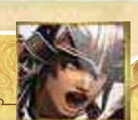
指定关卡： 天下统一之章·关ヶ原の战い（西军）
目标任务： 死线を越えて
秘藏武器： 志那都神扇

推定条件： ①12分钟内完成除目标任务和“本阵を狙う牙”以外的所有任务；②小早川秀秋反叛前，石田三成的击破数突破1500，且我方武将无败走。

流程参考： 三成的秘武同样是在A型关卡里获得，前中期的流程与大谷吉继差别不大，但由于击破数的判定点都是小早川叛变时，故对玩家速刷敌兵有更高的要求。南侧的同伴主动接近吉川广家触发“空弁当”后，由

北侧的三成开始累积杀敌。同伴在完成任务时只以击破敌将为目标，尽量少杀敌兵、给三成留一些活口。将“东军动く”任务里的目标敌将击破三名后，中央战场还会再刷出一波增援，故敌兵数是一定够的，主要考验玩家的速度，实在觉得吃力就用“克己”配合勋功护身符的“极意流”打法吧。“小早川の里切り”发生后要尽快完成，否则目标任务一到时间就会自动触发，导致功亏一篑。

岛津丰久



指定关卡： 天下统一之章・关ヶ原の战い（西军）
目标任务： 丰久の诱导作战
秘藏武器： 战镗迩迩芸

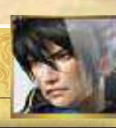
推定条件： ①10分钟内完成前3个通常任务，以及BONUS任务“宇喜多秀家救出”和“小西行长救出”；②小早川秀秋反叛前，岛津丰久击破800人以上。

流程参考： 关原之战西军C型只能在“无双演武”里选择。此役的难点是两个BONUS任务的大众脸不能败走，除了消除士气强化效果的家宝外，也建议带上补血道具。开战后立刻击破旗兵，然后凭借家宝的效力在深红色士气区域内强杀敌将，目的是让北侧的大门尽早开启。随后丰久按先东北、后西北的顺序救援两名NPC，如果到达时其血量已不多建议先用道具回复。义弘则在中路击破坂崎直盛、生驹一正，然后向南阻挡朝我方本阵袭来的另两名敌将，尽量拖延时间。丰久在北侧完成“东军の出鼻を挫け”仍没刷够数的话，就到关原主战场继续杀敌。最后的秘武任务也建议不要浪费时间诱敌，直接凭借家宝和道具的辅助速杀敌将。





藤堂高虎

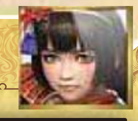


指定关卡： 天下统一之章・关ヶ原の战い（东军）
目标任务： 先を读む大谷
秘藏武器： 冻刃月读

推定条件： ①10分钟内完成前5个通常任务，以及BONUS任务“先锋援护”；②小早川秀秋反叛前，藤堂高虎达成千人斩。

流程参考： 东军方面的关原之战相对容易一些，解除士气强化效果的家宝依然是必备品。开场同伴去北侧可儿才藏周边迎敌，高虎清掉旗兵后就在战场中央刷杂兵，此时也是最适合积累击破数的阶段，但要注意保护我方NPC。击退两个岛津后高虎在家宝的辅助下向南，尽快护送吉川广家撤离，之后就要在中央迎来相继触发的“味方を守れ”和“大筒妨害”。用老方法先砍几个敌将控制数量，然后让同伴进行牵制，给高虎创造刷击破数的机会。

井伊直虎

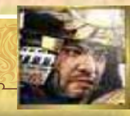


指定关卡： 天下统一之章・关ケ原の战い（东军）
目标任务： 生きるための撤退
秘藏武器： 战沓倭姬

推定条件： ①20分钟内完成除目标任务和“鬼の目にも泪”以外的所有任务；②岛津义弘（第1次）、岛津丰久（第1次）由井伊直虎击破；③小早川秀秋反叛前，井伊直虎达成千人斩。

流程参考： 直虎的打法前中期与藤堂高虎别无二致，但要注意亲自击退两个岛津，而且千人斩的判定点也是德川方面开炮时，刷兵不能太慢。当小早川秀秋反叛后，直虎和同伴兵分两路，一人穿过西军本阵去北侧完成“决死の突击”，另一人则去南侧击完成“毛利军歼灭”，最后合兵一处迅速击杀大谷吉继。这一阶段的任务是连续触发的，会积压大量的战场信息，建议直接速杀目标敌将，不用等任务信息弹出来。如果“生きるための撤退”的任务提示并不是岛津登场前就弹出，而是在两人出现、我方靠近后才出现，秘武任务就能成功触发了；反之如果在岛津尚未登场前已弹出了任务提示，就只能重新尝试了。

德川家康



指定关卡： 天下统一之章・大坂の阵
目标任务： 丰臣家灭亡
秘藏武器： 煌刃护加武

推定条件： ①15分钟内完成前4个通常任务，以及BONUS任务“决死のお手传い”和“秀忠急袭”；②甲斐姬（第1次）、小少将（第1次）、女忍者（第1次）由德川家康击破；③丰臣秀赖开始撤退前，家康达成千人斩，且我方武将无败走。

流程参考： 由于限制时间比较充裕，开场后就可以让家康先适当刷一下杂兵，不用急于击破敌将。“城内に侵入せよ”发生时先由家康击破东侧的小少将，然后拍马直奔西北对甲斐姬发动攻击，同伴则在前线游走、击破大众脸，以防我方NPC败走。“大坂城内の攻防”的过程中，先引诱内藤元盛二将离开真田丸范围再击破，这样就有充足的时间为之后的战斗布局。家康击倒自己一侧的三名敌将后，回到女忍者即将登场的东侧诘所待机；同伴击破另一侧的三将后，迅速撤回我方大筒所在的两个城砦。触发判定比较奇怪的“真田丸陷落せり”任务与秘武是无关的，故玩家无需攻入真田丸内，只要确保由家康击破女忍者后再解决风魔即可。



暗魂献祭 Delta

研究中心 Research Center

PSV	动作・狩猎	ACT
暗魂献祭 Delta		
SCE	港版	2014年3月6日
1～4人	298港币	对应PSV TV
相关攻略：Vol.220		

游戏发售后仅一个月，官方就推出了大型补丁用于调整游戏的平衡性，因此不少之前流行的战法都发生了变化，那么这次的“研究中心”就以供物搭配和战法研究为主，为大家介绍新版本的一些战术思想。

文 阿鲁　美 Juxi

实用流派战术分析

卖血流

推荐势力： 圣休亚里（圣之臂Ⅳ）
推荐供物搭配： 右腕之斩咒血（改）×1、古代之地层×1、饥民之果×1、回复供物×1、回避供物×1、铠装备×1
推荐刻印： 圣休亚里之证（上臂）、圣餐之刻印（上臂）、圣血之刻印×2（前手臂）、不朽之刻印（手掌）、圣血之心脏刻印（心脏）



右腕之斩咒血（改）需要救赎神梅林通关才能获得，这也是本作新增的一种供物，其优点在于攻击持续时间长，不会频繁出现甩手的硬直动作，这样一来就我们就能在BOSS处于硬直期间给予其巨大的伤害，配合上回避类供物更是可以随心随欲躲避敌人的攻击，安全性大幅提升。不过考虑到需要全程近身与BOSS缠斗，因此带上与人形魔物属性相同的铠装备也是很有必要的，刻印中也搭配了增加体力上限和防御力提升的不朽之刻印，即便是10星以上的魔物也对玩家构不成太大的威胁。饥民之果+古代之地层可以发动组合技，让平台附带加攻以及持续回血的效果，只要玩家能保证一直在平台上输出的话，持续掉血的劣势便不复存在。而且在平台上还可以攻击人形魔物高处的咒部，在平台边缘移动不会掉下去的特性还可以用来防止攻击时的位移，和血魔法搭配的相性非常棒。不过平台的耐久不算高，并且

很容易被咆哮给破坏掉，建议等BOSS倒地或处于大硬直时再使用古代之地层进行站桩输出。该战法的优点在于适应性强，无论小怪还是人形魔物都能通吃，较高的防御力和体力也极大地增加了容错性，只要保证自身体力在一半以上基本就不会出现危险。当然缺点也很明显，那就是打得比较慢，特别是10星以上的魔物，打起来比较花时间，如果遇到动作敏捷的BOSS则更加麻烦。

哈庇鸡翅流

推荐势力：格林（均衡之臂）
推荐供物搭配：贵妇之肉翅（改）×2、精力花之果/饥民之果×1、回复供物×1、回避供物×1、铠装备×1
推荐刻印：格林之证（上臂）、亚法隆之证（上臂）、扫射之刻印×2（前手臂）、修罗之刻印（手掌）、扫射之心脏刻印（心脏）



这个流派的核心战术是打一枪换一个地方。贵妇之肉翅虽然每一发只能对同一个敌人造成一次伤害，不过攻击力高且效果持续时间长，并且旋风还附带较弱的追踪性，攻击BOSS的同时可以顺便清理小怪和场景里的炸弹。虽然供物的发动速度较慢，不过在离BOSS较远的地方使用也相对安全，只要勤换位置就不容易受到攻击。供物搭配推荐走比较保守的路线，回复和防御类供物主要在对付会全体攻击或追踪性较高的跳跃攻击的BOSS时使用，只要不被对方秒杀就有回旋的余地，要是发现自己的血量不够对手来一发的，就在物理防御或属性防御上多下工夫。刻印方面走的是攻击强化型路线，毕竟这个流派的战法相对安全，尽可能提升攻击力后能大大加快完成任务的速度，不过在对付10星以上的人形魔物时还是建议将亚法隆之证换成耐击之刻印比较保险。该战法的优点在于安全系数高、输出稳定。缺点在于供物的使用次数较少，需要不断牺牲/救赎小怪进行补给，这样一来在对付10星以上的BOSS时会让战斗时间拖得较长。

史莱姆肉块流

推荐势力：格林（均衡之臂）
推荐供物搭配：黏生物之缺肉（改）×2、接近武器×1、精力花之果/饥民之果×1、回复供物×1、回避供物×1
推荐刻印：格林之证（上臂）、耐击之刻印（上臂）、扫射之刻印×2（前手臂）、修罗之刻印（手掌）、扫射之心脏刻印（心脏）



这个套装的核心是由史莱姆（食欲）掉落的供物“黏生物之缺肉”，这个供物在使用时会从玩家头顶喷出朝6个方向掉落的肉块，但由于喷出的瞬间肉块的位置都集中在玩家头顶，因此只要我们离BOSS足够近，让肉块全部命中不是难事。虽说这个供物的最高攻击力只有200，但所有肉块全部命中的情况下伤害还是非常可观的。而且该供物的释放速度快，配合上回避供物可以躲开魔物的大部分招式，因此安全系数还是非常高的。搭配接近武器的目的在于清小怪，精力花之果则用于给自己加攻击力。战斗开始后第一时间清理小怪，然后种树加攻后靠近人形魔物，待其咆哮过后马上冲到BOSS脚下将两个黏生物之缺肉（改）用到发红光，然后牺牲/救赎小怪回复供物使用数量，完成回复工作后继续输出BOSS，以此循环。利用该战法，10星之前的人形魔物大部分可在一轮输出后解决掉，血厚的也活不过两轮输出，2分钟左右即可结束战斗。10星以上的魔物由于体力较多，消耗的时间会增加不少，但熟练后也能在8分钟左右搞定。该战法的优点在于对操作的要求很低，熟悉站位后连点按键就能对BOSS造成巨大伤害。缺点是不太容易破坏到高处的咒部，必须等BOSS倒地时才有机会，而且由于靠BOSS太近不容易发现其隐蔽性较高的攻击动作，在对付10星以上的人形魔物时容易受到巨大伤害。为了保证自身安全，在刻印的选择方面推荐了增加防御力的耐击之刻印和攻守兼备的修罗之刻印，其他刻印则全为特殊弹攻击力加成。

神速流

推荐势力： 格林（均衡之臂）
推荐供物搭配： 接近武器×2、精力花之果/饥民之果×1、回复供物×1、棉毛淑女之羽（改）×1、铠装备×1、
推荐刻印： 格林之证（上臂）、痛击之刻印（上臂）、一闪之刻印×2（前手臂）、修罗之刻印（手掌）、一闪之心脏刻印（心脏）



更新版本前非常强力的一个流派，即便在新版本中被削弱了不少，但实用性依旧很高。供物搭配中的接近武器选择装两个的原因，在于新版本中攻击力200以上的接近武器使用次数都不多，为了确保供物的安全而多带一个备用。神速流的核心战法是利用神速攻击的前三刀发动快速攻击，然后迅速用回避取消硬直，接着再使用回避返回BOSS身边砍三刀，以此循环。这种战法不但攻击速度快，而且移动灵活，随时可以利用回避来躲开BOSS的各种攻击，全程按住L键锁定BOSS后用这个方法来打几乎不会出现失误，如果与小伙伴配合好，15星的人形魔物也能在2～3分钟内轻松解决。刻印搭配方面自然选择以增加物理攻击力的为主，供物中搭配了回复类供物和铠装备，生存能力也有了保障，只要熟悉了攻击节奏就可以无脑砍砍砍了。由于新版本中的封印类供物被大幅削弱，想靠时间停止来对付双BOSS已经不太实用，不过如果有小伙伴协助的话，还是有比较简单的方法来对付高难度双BOSS的。首先需要将修罗之刻印换成觉悟之刻印，用于开场使用禁术；禁术选择巴萨卡，其作用是可以将周围的敌人吸到自己身边并造成伤害。参战人数需3人以上，开场后清理小怪并靠近BOSS，其中一人靠墙发动禁术，另一人种树加攻，准备就绪后使用禁术将BOSS吸引过来，发动禁术的人可以通过移动将两只BOSS的位置重叠，这样同伴就能利用神速斩同时攻击到两个BOSS。算好时间，在禁术发动40秒后让另一人立即发动禁术，这样就能在前一人的禁术完结前补上，让BOSS继续保持被吸引的状态。一般来说，在第三人发动禁术期间就能完成战斗了。不过由于禁术需要使用眼泪来修复，因此这并不适合刷刷刷，用来带新人完成任务用还是蛮不错的。

无限光羽流

推荐势力： 亚法隆（魔之臂Ⅵ）
推荐供物搭配： 圣神之光羽（改）/邪神之光羽（改）×3、命运之红箱/命运之绿箱/命运之蓝箱×3
推荐刻印： 亚法隆之证×2（上臂）、多样之刻印（手掌），其他随意

这个打发走的是极端路线，几乎覆盖全屏的高攻击力光羽不但是清理小怪的利器，打起BOSS来也丝毫不弱。命运之箱的作用是复制供物且较低几率完全修复供物，那么这样一来我们就拥有了几乎可以无限使用光羽的效果（要是所有箱子用到发红都没能修复供物就利用场景供物和小怪来救救急）。这个战法由于走纯攻路线，因此一定不能被BOSS碰到，特别是10星以上的人形魔物，个个都拥有秒杀玩家的实力。该流派的战斗方法是首先将光羽用红，之后不停用箱子复制光羽，一旦供物回复后马上再将光羽用红，如此循环。不过在使用箱子复制供物时会有比较明显的停顿，一定要保证自身处在安全环境下再进行复制，BOSS在使用全屏攻击时一定要优先回避，只要撑个几分钟就可以虐死BOSS了。用这个流派需要注意不能带同伴，因为箱子的复制效果为随机复制全场所有角色的供物，并且光羽对同伴是有击倒效果的，因此这个战术只适用于单刷。



白纸页面

刷任务

刷白纸任务是白金本作的必经之路，因为本作中大部分饰品是需要通过制霸白纸页面来获得的。白纸页面的任务分为低、高、极高三个档次，不同档次的页面需要消耗不同阶别的供物或花钱购买的记忆之块来制作。在选定页面档次后按Start键可以看到该档次中会出现的任务难度、任务类型以及完全制霸的报酬等相关内容，而根据消耗供物种类的不同，制作出的页面中会出现的魔物也会发生变化，具体参见下表。

供物的属性	可能出现的魔物
热	格里芬、肯塔洛斯、杰克南瓜灯、哈梅尔的吹笛人、菲尼克斯、人狼
冷	青蛙国王、克拉肯、冰精、塔莉亚、独角兽、利维坦
雷	乌洛波罗司、地狱三头犬、裸体国王、瓦尔基丽
石	兔与龟、卡格依、仙杜瑞拉、特洛尔
毒	三只小猪、白雪公主、德瓦夫、哈庇、海德拉

※没有提到的魔物均为使用无属性供物时出现

看名字刷魔物

除了对应一个奖杯的获得外，白纸页面还有一个重要的作用就是刷魂和气。游戏中所提供的非白纸页面任务里，不少魔物都存在刷不出低级魂/气或高级魂/气的问题，其原因在于没有对应该魔物的低级或高级任务，想要拿到全魔物的所有魂和气，就必须在白纸页面中创建指定难度的任务来刷。游戏中的任务数量很多，每个任务都有特定的名称，仔细观察可以发现每个任务的名称都与该任务的种类、地点以及需要讨伐的魔物都是相关的，特别是人形魔物，在任务中都有与之相对的叙述，例如图中所示的“作梦女”指代的就是“塔莉亚”。白纸页面制作完毕后，页面里的任务一开始是被黑雾挡住的，玩家需要消耗眼泪刮开黑雾后才能挑战该任务，不过如果黑雾没有被完全刮开，眼泪是不会被消耗的，那么我们就可以利用这一点，只刮黑雾的后半部分，这样就能看到任务对应的是哪个魔物，如果所有任务里都没有自己想打的怪就删除页面重新制作，这样一来，原本用于刮任务的眼泪就能节约下来了。



果实融合

上辑《掌机王SP》的攻略中，在“组合技”部分提到过果实融合的组合技，只要将摘下的果实撒到能进行特定的果树上就能完成融合，让融合后的果实拥有特殊的效果，那么下面就将不同果实之间的融合效果列出来。



用于融合的果实	融合后的果实名称	作用
疗愈之果+浮游花之果	技巧之果	魔法的效果时间延长
精力花之果+精力花之果	天魔之果	一定时间内攻击力增加200
精力花之果+铁壁花之果	无敌之果	使敌人的一次攻击无效化
精力花之果+浮游花之果	不倒之果	一定时间内体力为0时不会倒下
铁壁花之果+铁壁花之果	元素之果	一定时间内属性耐性大幅提升
铁壁花之果+浮游花之果	防魔之果	一定时间内异常状态无效
浮游花之果+浮游花之果	疾风之果	一定时间内行动速度大幅提升
饥民之果+饥民之果	怪魔之果	体力大幅回复且一定时间内攻击力增加200
饥民之果+其他任意果实	黄泉之果	使用后变为人魂形态，一段时间后恢复，人魂形态时没有同伴在场则视为任务失败





幻灭

《最终幻想X -2.5 永远的代价》是官方去年底推出的后传小说，剧情紧接《X -2》。碍于语言障碍和纸媒体的限定，国内仅有少数FF迷了解其内容。在介绍本书内容前，让我们先来理一下《X》和《X -2》的故事。

文 胧月

兑现上辑“小编寄语”里的预告，这次聊聊“《FF X》系列”的后续内容。《X》本篇的争议性最小，主线剧情王道，除了祈祷者梦境（包含提达的身世之谜）的设定需要一番理解之外，冒险过程并没有过多的峰回路转。长期禁锢世人的耶朋寺院垮台，世界不再受到辛的威胁，迎来永远安宁节的同时，优娜也付出了沉重的牺牲。提达与优娜之间虽然是悲恋，但借由“最纯粹的吻”、“烙印在她身上的口哨”、“梦幻泡影的他”等一系列高超技法的煽情，让这段悲恋因残缺而美，甚至是“令人羡慕的悲恋”。之后推出的《X -2》开始惹来争议，因为无论有没有触发提达复活结局，都既有希望提优两人幸福生活的团圆派，也有感到生硬和不舒服的人。后者倒不至于恶毒到非要拆散这对情侣，而是《X》中结局已经是“既定事实”，并且《X -2》中优娜得到了成长（人生经历、性格和情感的变化等方面），不禁产生“就这样在一起真的好吗？”的疑问。到了官方小说《X -2.5》，几乎是众口一词的批判之声。《X -2.5》的结局好吗？当然不好，但不好并不意味着作者的拙劣，在我看来那几乎是顺理成章的一种可能性。不是有这么一句话么，为什么童话里写到王子和公主幸福地生活在一起以后就没有后续了？因为后续未必是美好的，《X -2.5》过于现实的笔法，大致是其招致不满的原因吧。

最终幻想X



1000年前，机械文明高度发展的贝薇尔与札纳尔坎德之间爆发了一场大战，札纳尔坎德在这场战争中落败。濒临灭亡前，札纳尔坎德的最高权力者，同时也是最强召唤士的耶朋，决定让札纳尔坎德作为梦境永远地保存下来。他将幸存的札纳尔坎德市民全部变成祈祷者，共同召唤出“梦境的札纳尔坎德”——即提达生活的都市。耶朋又利用重力魔法和幻光虫创造出巨大的召唤兽“辛”，作为保护自身的铠甲。变化成辛的核心后，耶朋便不再保有人类的姿态，也没有了人格和善恶观念，成为了耶朋·咒，他的目的仅仅是为了永远召唤着梦境札纳尔坎德。辛对人类所带来的破坏性灾难，也是耶朋为排除可能对自己造成威胁的事物所进行的下意识行为。这威胁性的事物，即曾经一度毁灭现实札纳尔坎德的机械文明，因此辛才自动破坏可能诞生先进文明的城市和村庄，一旦发现强大的机械也会自动去破坏，这种行为本身并无主观上的恶意。辛拥有往返于梦境札纳尔坎德与现实史匹拉世界的能力。

耶朋的女儿尤娜蕾丝卡，将丈夫献祭为祈祷者发动第一次究极召唤，打倒初代辛。作为铠甲的初代辛被分解后，从中暴露出的耶朋·咒将眼前的究极召唤兽以幻光虫的形式吸收，并重新构筑成新的辛。在这一过程中，精神与究极召唤兽完全同步的召唤士由于无法承受冲击而死——所以致使召唤士死亡的并非究极召唤本身，而是究极召唤兽被耶朋·咒寄宿的这一行为。此时构筑起新一代辛的幻光虫总量非常少，力量孱弱的新一代辛被迫暂时停止破坏活动，离开人们的视野，潜伏起来收集幻光虫。从新一代辛形成，直到其再度获得强大的破坏力之前的这一段时间，即是“安宁节”。

尤娜蕾丝卡本人很清楚辛的真身以及其无法被消灭的原理，究极召唤治标不治本，但她坚信辛是绝对无法打倒的。因此，她将耶朋的教义与究极召唤这个“虚假的希望”留给史匹拉的人们，认为这是缓和永远无法被消灭的辛带给人们伤痛的最好办法。同时她自己也没有前往异界，而以死人的形态留在现实中的札纳尔坎德遗迹，等待召唤士前来并传授究极召唤，构筑起“以召唤士性命换取短暂安宁”的死亡螺旋。

继承了耶朋教义的少数人形成宗教组织“耶朋寺院”，大肆宣扬要由被挑选的召唤士为人们带来安宁节。在初代辛形成的1000年后的现代，其教义几乎渗透了所有人的思想，寺院可谓史匹拉世界的实际统治者。耶朋寺院的高层知晓关于辛的真相，但为了巩固自身统治，他们宣称机械和辛是人类的“罪”与“罚”，教导人类摒弃机械文明。另一方面还将耶朋和尤娜蕾丝卡神格化，宣扬所有人都应当赞美耶朋、潜心祈祷，为召唤士的修行提供支持，总有一天能赎偿罪过，永久地消灭辛。寺院坚称辛之所以会反复复活，是因为世界不遵从耶朋的教义所致。这样，人们不得不被束缚在耶朋的教义下，这也是使用机械的阿尔贝德族遭受迫害的原因之一。

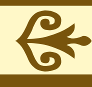
在尤娜蕾丝卡之后，先后又有4名大召唤士通过究极召唤打倒了辛，当然他们



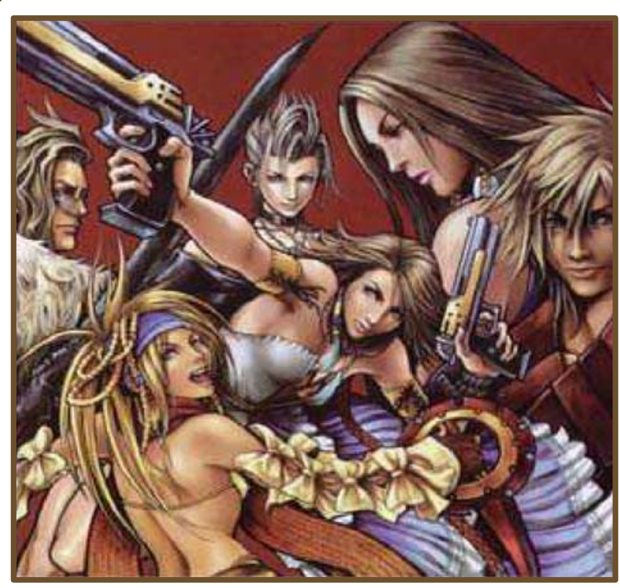
的究极召唤兽也都像尤娜蕾丝卡的丈夫那样变成新一代辛。前任大召唤士布拉斯卡即是优娜的父亲，被献祭为究极召唤兽的则是提达的父亲杰克特。杰克特的存在方式比较特别，他本是梦境札纳尔坎德的居民，10 年前接触了前代辛后得以实体化，被运载到史匹拉世界。抱着返回故乡的微小希望成为布拉斯卡的保镖，旅途中与布拉斯卡、奥隆结下深厚友情，同时也领悟到自己无法返回梦境札纳尔坎德，放弃亲自把儿子培养成一流水斗球选手的梦想，决定与布拉斯卡一起与辛战斗。在这场战斗中，布拉斯卡发动究极召唤，把杰克特变成究极召唤兽，打倒上一代辛。当然，他们也没能逃出尤娜蕾丝卡打造的死亡螺旋，布拉斯卡死去，杰克特变成了这一代的辛（从初代辛开始算为第六代）。

以上稍嫌冗长但又轻描淡写的真相愚弄了史匹拉世界千年，也是玩家从开始游戏到接近通关才能抽丝剥茧出的全貌。由布拉斯卡带来的安宁节持续十年后，杰克特完全变成了辛并开始大肆破坏，但残存的人性让他来到梦境札纳尔坎德，将儿子提达带到史匹拉世界，想让提达杀死自己以阻止进一步的破坏，这就是《FF Ⅹ》的开篇动画。

之后的冒险不多赘述，临近冒险终点的一行人得知全部事实，打倒尤娜蕾丝卡，斩断究极召唤的死亡螺旋；打倒耶朋·咒，永远阻止了辛的复活。耶朋·咒的灭亡使得他与祈祷者们共同缔造的梦境札纳尔坎德不复存在，作为梦境居民的提达，也不得不直面自身消失的命运……



最终幻想 X -2



优娜等人打倒辛，将史匹拉世界的居民完全从毁灭的恐怖中解放出来。由于采用的并非“究极召唤”这一由耶朋寺院一直宣扬的方法，人们对寺院产生怀疑，怀疑继而成为开辟新时代的驱力。耶朋的僧官特列玛提出发掘历史真相的“真相运动”，令各地出现幻光球猎人这一新职业。

“真相运动”让濒临崩溃的耶朋寺院再度集结起伞下势力，形成新耶朋党（保守派）。然而就在新耶朋党创立不久，特列玛带着“真相运动”中收集的幻光球不知所踪，在经历了两次党首更迭后，由巴拉莱议长统领该党。在真相运动进行的同时，曾是讨伐队一员的努吉组建了反对新耶朋党的青年同盟（改革派），双方的对立日渐加深。

由于耶朋教丧失了威信，乔瑟寺院被废弃，阿尔贝德族中精于机器改良的族人聚集在一起组成马其那派。寺院长时间的思想禁锢，使得依然有不少人对机械抱有反感，“马其那”是刻意为了将该派生产的机械与寺院历代禁止的机械所区分开而被命名的。在新耶朋党和青年同盟的对立间，马其那派采取中立旁观态度，无差别向双方提供机械。尽管矛盾不断，但不再受辛威胁的史匹拉居民整体还是过上了富足安逸的生活。召唤士们不再怀忧重大使命，而是拥有了各自全新的人生。他们成为异界送仪式的执行者和畅谈人生的对象，其中也有成为幻光球猎人的，女主角优娜即是其中之一。成为幻光球猎人的契机，是看到了印出容貌酷似提达的一名男子的幻光球。

为了追寻该男子的踪迹，优娜加入海鸥团四处寻找其他可能提供线索的幻光球。这里值得我们注意的是，优娜没有表现出过度的焦躁和怨妇似的凄楚，用她自己的话说——“每天都过得很开心”。从这里开始，已经有人开始对优娜有所不满了，毕竟在传统的道德观里，丧偶可是得披麻戴孝三年的，一个整天以泪洗面的优娜似乎更加讨喜——其实不光你们，连复活后的提达也这么想。优娜的情感去向先按下不谈，继续回顾剧情。

某日，海鸥团在基利卡寺院获得了新耶朋党和青年同盟都奋力争夺的幻光球，幻光球中投射出千年前的巨大机械兵器“机械神兵”，引出游戏的主要矛盾，即“千年前修因与莲恩的故事”。这一对恋人的生活背景同样是千年前贝薇尔与札纳尔坎德的那场大战，莲恩是札纳尔坎德优秀的歌姬与召唤士，战争爆发后要被送到前线战斗。为了拯救恋人，修因潜入贝薇尔企图启动机械神兵阻止这场战斗，但机械神兵是人力所无法驾驭的危险武器，一旦启动可能威胁全世界的存亡。在修因即将成功启动前，出现的莲恩阻止了他，但两人随后被赶到的贝薇尔士兵枪杀。

无法保护莲恩的憎恨与绝望太过强烈，修因的负面情感独立成另一个影子，盼望将包括自己在内的史匹拉世界全部毁灭。为此，他以幻光体的形态留在蘑菇岩街道的封印洞窟里，以负面情感蛊惑来到洞窟的人们互相残杀，两年前（即《FF Ⅹ》中的时间点）赤木队因此几乎全灭。他还凭依到当时讨伐队队员努吉的身上，向当时还是队友的巴拉莱、基普尔和派茵开枪。之后为了实现启动机械神兵的计划，他以努吉的身分调查机械神兵的去处，后来从老情人露布兰处获得情报，潜入贝薇尔的最下层，启动机械神兵并将其镇座在异界之核。受其负面感情的影响，寺院的祈祷者像被吸进异界深处，召唤兽纷纷魔物化，在史匹拉各处肆虐。最终机械神兵被优娜一行破坏，千年前莲恩临死想对修因诉说的话，借由优娜身着的歌姬变装幻光球传达给修因，莲恩和幻像与修因的影子自此同时消失。

根据玩家在剧情中的事件触发程度，可迎来 6 种结局。分别是输给机械神兵最终形态的 BAD ENDING、普通结局、提达出现在花海 + 普通结局、花海中提达拥抱优娜 + 普通结局、提达复活、提达复活 + 札纳尔坎德对白。BAD ENDING 不予讨论，提达出现在花海的结局可视为拥抱优娜的非完整版，精简之后即以下四种。套用日式空想科学题材中很流行的“世界线”概念，可以将它们看成同一起点发散开的平行世界。





普通结局

战争或灾难总能凝聚人心，三大党派的巨头们齐聚路加的竞技场，阐述着世界大同。再次拯救了史匹拉大陆的优娜则深藏功与名，搭上海鸥团的飞空艇，指挥表哥飞得“更高一点，更快一点”。有时欢笑，有时生气，生完气又露出笑容，这就是优娜的精彩故事——契机是印着提达容颜的幻光球。

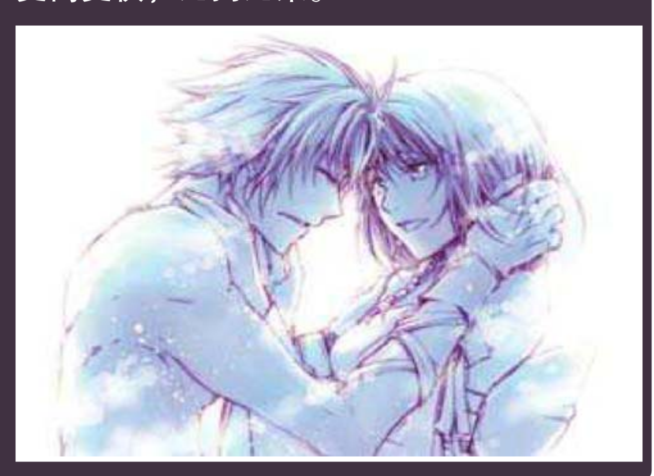
花海中提达拥抱优娜＋普通结局

打倒机械神兵，修因与莲恩一起消失，优娜、琉克和派茵也踏上归途。行走于异界的花海，优娜听到一声响亮的指哨。她驻足环视四周，又一声指哨响起。优娜向着声音的方向欣喜地转过身，寻找着来源，如同回应她的期待，幻光向她的背后集结，渐渐聚成人形。光芒愈加明亮，白得一瞬间令人睁不开眼，那个人影化作提达的姿态，如梦似幻。

幻影闭着眼睛，双手轻触优娜的肩膀，就这样慢慢地抱紧她。优娜试着触碰绕住身体的臂膀，这次不是修因，这就是他。果然他一直陪伴在她的身边——优娜已经这样想了无数次。她的面容上洋溢着幸福，同时也透着一丝寂寥。感受着他臂膀和胸膛传递来的温暖，优娜低下头，沉默不语。许久，她像是做出了某项决定地扬起脸，坚毅中带着不舍的诀别："我已经没事了。"她将手放在胸口上，继续道："你就在这里……任何时候我们都系在一起……"听到这句话的提达的幻影再度化作幻光，从她的背后徐徐消失。

"谢谢你。"各种情感在优娜心中撞击，寂寞、惋惜、依恋、决意……最终汇成感伤的欣慰。她转头朝着他幻影消失的方向，一步一步离开。神秘的极光在花海的天空摇曳，无数幻光划着弧线飞舞，慢慢远去、变淡，最终消失。

这段剧情完毕后则跟普通结局一样，也是个人最喜欢的一种。放下一直追寻的两重幻影（现实中和她心中），好好地与过去诀别，以后的人生就像结局里海鸥团的飞空艇一样更高更快，无拘无束。



提达复活

提达在海水里睁开眼睛，浮上水面，印在眼中的是比塞德的海域，就像他第一次来到史匹拉那样。他环视周围后吹响指哨，就像听到他的呼唤似的，海鸥团的飞空艇向自己飞来，优娜从底部的升降口一跃而下。一瞬间，他几乎觉得这不是自己所认识的优娜，但看到向自己飞奔而来的她，那星辰般、只倒映着他的身影的眼眸，这瞬间的不协调感顿时消散。

"真的是你？"优娜踌躇着，最终又下定决心地发问。

"应该是真的。"他希望由她自己得出答案。优娜慢慢退后几步，回忆并确定着。

"是真的吗？"提达问道。

"嗯……你回来了。"优娜答。

提达松了口气："我回来了。"

"我回来了。"他梦呓似的反复说着，紧紧地不放手，优娜也抱住他的腰。

"欢迎回来。"她不厌其烦地回应。

两人牵着手，跑向岸边起哄的比塞德村的人们。最初虽然是提达拉着优娜，但随后变成由优娜拉着他奔跑。提达有些惊讶："说起来，你好像变了。"

优娜："嗯，发生了许许多多的事情。"

提达："说给我听！"

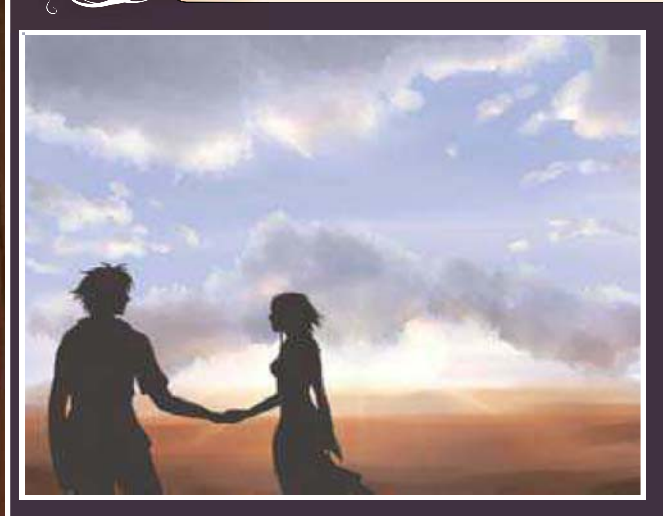
优娜："嗯！"

契机——是印着提达容颜的幻光球。

流程中达成提达复活的条件，但剧情完成率未达 100% 的情况下会触发以上大团圆剧情。个人对这样的剧情走向也并不反感，甚至也可以说是喜欢的。无论一曲《千言万语》的 MV 编排得多缠绵悱恻，这对千年前的苦命鸳鸯赚得的眼泪和纸巾终究无法跟《X》本篇的两大主人公相比。该结局好的地方是童话般的结尾——王子与公主过上幸福的生活，到此为止就结束了，没有继续把

故事讲下去。我们无法断定接下来两人间将会发生什么，也不必心理阴暗地去猜测他们会因为两年时间和经历的差异淡漠了彼此，乐观地相信他们就可以了。提达复活结局是玩家们共同争取到的胜利，制作人曾透露《X –2》的原定主题就是让优娜挥别过去，但希望提达复活的玩家实在太多，这才制作了该结局。虽有悖制作人初衷，可毕竟没有能诟病的地方，最大的阴霾其实反而是接下来剧情完成率达成 100% 的隐藏结局，也是官方最终认可的后续，诸多平行世界中的“本家”，即追加了札纳尔坎德对话的另一种大团圆。

提达复活 + 札纳尔坎德对话



两人最后在札纳尔坎德的对话，看似只是久别重逢后独处时的绵绵情话，但仔细回忆会发现厂商刻意营造出的昏黄色调，与之前生机勃勃的比塞德海域相比更具异界色彩。从提达复活到触发这一段对话之间发生了出乎绝大多数玩家预想的事件，这就是《FF X –2.5 永远的代价》小说中补充描写的新经历。《永远的代价》为这段对话添附了大量背景，并揭示了其真正涵义，先让我们来回顾一下两人的对话吧。

“祈祷之子们把七零八落的我的意识集中到一起，重新产生了我，我想大概是这样吧。”提达顿了顿又说道，“又是梦境一般。”

优娜沉默地看着他的背影道：“那，你是不是还会消失呢？”

提达转过头：“只要我珍惜优娜，优娜也珍惜我，那就绝对没问题的。”

“祈祷之子这样对你说的？”

“我刚刚自己想的。”

以上这段对话里暗藏了光通过玩游戏无法知道的事实，那便是此时的提达与复活时的提达已经不是同一个“人”了。听起来略显惊悚，两人之间究竟发生了什么？

最终幻想 X –2.5 永远的代价



毫不客气地说，《永远的代价》是让提优二人恋情变味的元凶。作为官方认定的正统后续，该小说的编排方式与《X –2》较为近似，提达与优娜的故事并不是核心，二人被卷入千年前的一场三角恋中，自身命运也受到极大影响。这部小说褒贬不一，在我看来这简直是制作者对《X –2》中要求提达复活的玩家们的报复——“乃们不是要提达复活吗？满足你们，但以为这样就结束了？呵呵呵……”

小说每一页都透着浓重的现实气息，提达与优娜重逢后并没能立即卿卿

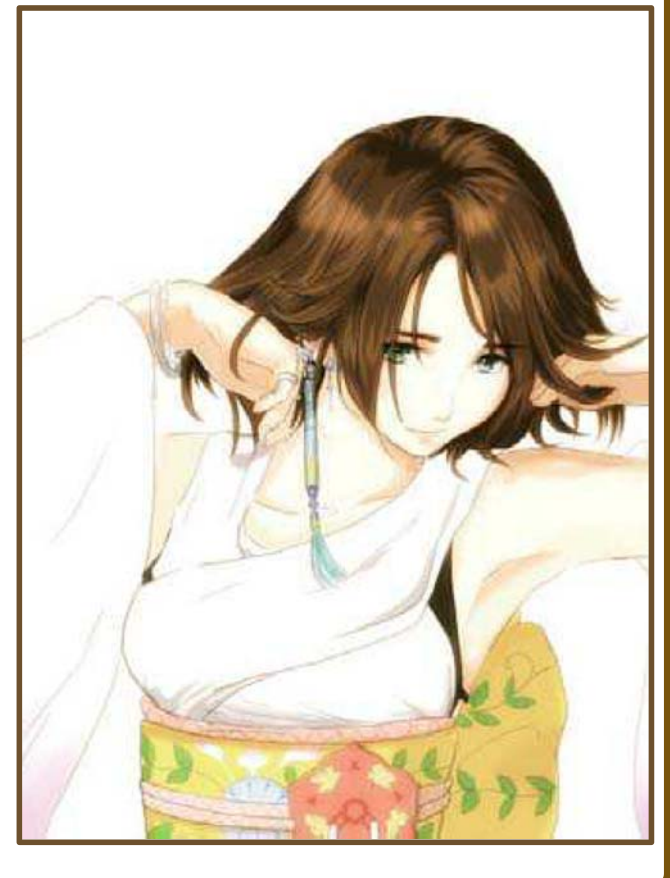




我我。作为两年前打倒耶朋·咒的英雄之一，提达非但没受到村民的热情欢迎，村子里的老者反而将他视作企图拐跑自家闺女的毛头小子，严加提防甚至怀有些许的敌意。顾及他人的眼光，优娜也不敢公然表现出两人间的亲密关系。非但村民如此，瓦卡、露露乃至琉克这些曾经出生入死的旧友也对他颇为冷淡，场面上当然虽然还是应付着，但全然没有挚友复活应有的热情。提达的时间停滞了两年，除他以外的所有人都在这两年间经历了更多，有了新的伙伴和情感联系，包括与他两相爱慕的优娜。

村里热闹的庆典完毕，优娜到提达休息的船上找他，两人至此发生了第一次明确的性关系（处女厨拍案哀叹“世界最纯洁的水中接吻”碎裂了）。半夜，暴风雨袭击了两人的船，海难之后的二人在外观酷似比塞德的陌生岛屿上苏醒。两人寻找着返回现实比塞德的方法，中途提达却被一颗球形炸弹炸死（对，你没看错）。这种轻于鸿毛的死法实在让人不得不去揣测作者的恶意，尤其还特意安排了提达被炸得身首异处、头颅在空中飞舞的惊悚场面，无论这是出于为《FF Ⅹ -3》铺路的上层授意还是纯粹剧本作者野岛一成的一己之见，大致在传达这样一个信息：“宅男宅女们，你们差不多该从纯情的《FF Ⅹ》里毕业了！”

优娜在探索中逐渐揭开真相，这个酷似比塞德的岛实际是生活在千年以前的一召唤士的召唤物，该名为乔伊特的召唤士作为死人（“《FF Ⅹ》系列”中对徘徊在现世亡者的特殊称谓，西摩尔、奥隆均在此列）一直存在到今日。乔伊特、布莱亚和梅萝经历了千年前的那场机械战争，他们是贝薇尔一方的召唤士和护卫官（这里打破了一直以来召唤士由札纳尔坎德垄断的认知误区），乔伊特和梅萝是召唤士，前者暗恋后者；同时布莱亚是梅萝的护卫官，与梅萝两情相悦。这里有一个看似与故事本身无关，但可能为《FF Ⅹ -3》埋下重要伏笔的设定——即千年前的贝薇尔流传着一种为人冠以神灵名字的赐名仪式。鉴于市民成千上万，推测只有少数精英阶层享有这项特权。这里的精英阶层是指在某方面有显著才能的人，未必是贵族。当接受神灵名字的人死去后，将再找出新的合适者继承，代代相传。乔伊特、布莱亚和梅萝各自的神名分别是伊法纳尔、巴鲁姆和库修，即贝薇尔神话中的美神、秩序神和丰收女神。这些神存在的真实性目前尚未交待，但小说中已经明确说出远在比机械战争更为久远的太古，一群身怀异能的人支配着世界，这些人擅长魔法和各种术式，且绝不与外人通婚，独占着魔法血统和知识。这些太古的异能者或许就是被后人神格化，成为贝薇尔的那些神灵的原型，也可能是《FF Ⅹ -3》中要面对的更强大的敌人（怎么有种《FF ⅩⅢ》的赶脚）。



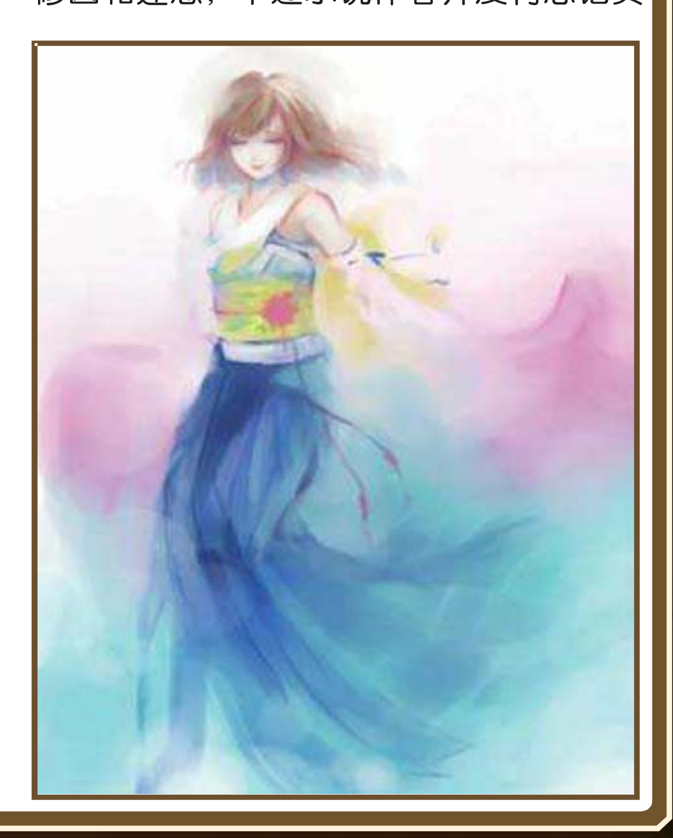
贝薇尔的重装部队和机甲兵团潜入札纳尔坎德取得显著战果，并且随着兵器技术的进一步开发逐渐占据上风。不过札纳尔坎德的领导者耶朋及女儿尤娜蕾丝卡真正忌惮的却是贝薇尔方的召唤士，他们多次派遣暗杀者和部队刺杀贝薇尔的召唤士，一度将乔伊特三人逼上绝境。他们跟贝薇尔的士兵和下层的阿尔贝德人据守于 1000 年前的比塞德岛，作着没有援军接应的困兽之斗。布莱亚打算成为梅萝的兽芯（即祈祷者），继续为保卫梅萝战斗，梅萝却不愿意让恋人变成半死半生的兽芯。纯真的她作出让自己成为乔伊特兽芯的决定（这种行为是被贝薇尔当局禁止的，因为召唤士资源极为宝贵），希望布莱亚能够在她兽芯化以后放弃护卫官的职责，远离战斗。

召唤兽形成原理
召唤士与兽芯（祈祷者）发生交感
↓
兽芯做梦
↓
兽芯的梦境结合大气中的幻光虫实体化
↓
召唤兽诞生

兽芯的生成需要牺牲者与召唤士之间拥有强烈的感情维系，在精神层面达成高度一致。乔伊特的实现方法是通过性行为（这是该小说第二次拿情色当卖点了），虽然他暗恋梅萝，梅萝爱的并不喜欢她，因此同样必须借助这一行为。然而这一举动却误让布莱亚以为他们背叛自己，甚至以为是乔伊特和梅萝联合外敌陷害于他，正欲大开杀戒之时，却被敌人的子弹枪杀。伤心欲绝的梅萝将布莱亚尸体上喷出的幻光聚集并固定，成为被梅萝召唤出的永生者。只要作为兽芯的梅萝一直不放弃对他的思念，同时他也不觉察到自己其实是召唤物，就会永远存在下去。

尽管武力的对比上札纳尔坎德败于贝薇尔，但辛的出现反而让耶朋寺院逐渐取得史匹拉世界的主导权，布莱亚（此时他已经是梅萝的召唤体）在贝薇尔的茶铺里邂逅了店主的女儿梅萝——与那个刻骨铭心的女性召唤士碰巧同名。尽管此刻的布莱亚被封印了记忆，但“梅萝”这个发音始终在他的潜意识里萦绕，他与茶铺老板的女儿坠入爱河，结婚并生下一个女儿。贝薇尔的那些特有名字始终储藏在他脑海中的某处，他告诉妻子天空中那颗最亮的星星叫“安里之眼”，尽管他自己也不知道这个名称的由来。以“安里之眼”为茶铺命名的妻子很快引起耶朋寺院当权者的注意，寺院派人带走妻子，严刑拷打逼问该名词的由来。妻子死于狱中，但狱中产下的女儿莫拉得以被送回布莱亚身边。布莱亚逐渐把莫拉抚养大，疼爱女儿的同时又深深悼念着亡妻。就这样一直过了 80 年，老态龙钟的莫拉死去，作为召唤体的布莱亚却永远保持着年轻的姿态。困惑于自身的秘密，又不想引起周围人怀疑的布莱亚不断变换生活地点和职业，颠沛流离到千年后的现在，成为寺院的僧侣。这一天，他遇到海鸥团的辛拉，从辛拉的装扮回忆起临死前袭击自己的阿尔贝德人，也想起了乔伊特和梅萝对自己的背叛，企图向死人状态的乔伊特复仇。乔伊特让布莱亚知道了所有真相后，被优娜用异界送超度。布莱亚也找到了梅萝的兽芯，在优娜和提达的注目下跟梅萝一起消失。

原本这也是一段感人的重逢故事，布莱亚和梅萝的离去像极了《FF X -2》里的修因和莲恩，不过小说作者并没有忘记贯



彻他那把名为“现实”的刀刃，及时又捅了读者一刀。临行前，布莱亚表明自己从心底爱着的是茶铺的另一个梅萝，以及他的女儿莫拉，引发出以下对话。

“不是库修吗？你心里最重要的不是库修？”提达抗议道。

“我很感谢她。库修赐予我生命，让我能拥有梅萝和莫拉，在失去了各种各样的东西后，我明白了自己真正爱恋的对象。”

“那库修呢？”提达为他对库修的漠然而生气。

布莱亚注视着库修，脸上充满爽朗的笑意：“她是我的初恋和青春，可以这么说吧，但那已经是遥远的往事了。”

这段三角恋带来的复杂故事总算结束了，优娜和提达亲眼见证了它的落幕。可是等等，前文不是说提达被炸死了吗？

提达被炸死后，昏迷的优娜与乔伊特发生交感，在乔伊特的帮助下，优娜以强烈的思念再次召唤出提达，如同梅萝召唤布莱亚那样。只要优娜对提达的坚定思念没有消失，提达也没有意识到自身是幻像这一事实，提达就能一直陪伴在优娜身边。好了，写到这里，请回忆一下《FF Ⅹ -2》中剧情完成率 100% 的提达复活结局里札纳尔坎德的对话，回忆不起来的可以翻到前文对《FF Ⅹ -2》的结局概述。玩家当时观看这段对话是看不到优娜心理活动的，让我们把小说版的事件背景融入进去，还原出这段对话的真正样貌。

“我到底是什么？”提达问。

优娜知道答案，但她不想说。一旦提达知道真相，一切都会结束。表情空洞的布莱亚浮现在她的脑海里，然后又想起一直拖延着决断的乔伊特。

“祈祷者们把七零八落的我的意识集中到一起，重新产生了我，我想大概是这样吧。”提达顿了顿又说道，“又是梦境一般。”

这不是梦。在人生的前方，两个人要直面的现实终有一天会降临。就像梅萝做出的选择一样，优娜也必须选择——臣服于命运，还是与之抗争？

不过她还是应付道：“那，你是不是还会消失呢？”

其实任何人终有一天都会消失，世上没有永恒的存在。想到这里，优娜轻松了不少。任何人终有一天都会面对“别离”，那么我就在别离到来的时候再去想该怎么办吧。

“只要我珍惜优娜，优娜也珍惜我，那就绝对没问题的。”

明明什么都不懂，却要露出得意表情的这张脸，实在可爱得让她禁不住想戏弄一番：“祈祷者这样对你说的？”

“是我刚刚自己想的。”

“刚刚自己想的。”

看着优娜的背影，提达笑了。

“无论何时都想笑着生活。”

初次见面后不久她对他说过的话，如今又被回忆起来。

他向转过头的优娜笑着。

优娜还给他的微笑亦充满喜悦。

提达选择相信她的笑脸。

从今往后要在这个世界上生活下去。

提达选择相信优娜的笑脸，浑然不知自己只是被优娜以“她所了解和希望的形态”召唤出的幻影这一事实。优娜对提达的感情，与其说是纯粹的男女之爱，毋宁说是对过去的执念更为贴切。曾经一同走过的时间和空间让优娜不能失去他，但停滞了两年时间、于复活后的第二天死去，继而再以这种形态存在的提达，真是优娜心中最理想的恋爱对象吗？我持保留态度。

 最终幻想 X Will 

《Will》是《FF Ⅹ -2 HD 版》中附送的一段长约 30 分钟的广播剧，选择主菜单下方的“CREDITS & BONUS AUDIO”就能看到。《Will》的故事发生在《FF Ⅹ -2》一年后，两者中间穿插了《永远的代价》和《LAST MISSION》两个故事。《LAST



MISSION》并未直接讲述提达的事情，不加以详述，只不过制作人又借优娜之口说出“许久不见，大家都变了，继续待在一起的话只会让矛盾加深”、“今后即使各奔东西，迄今为止的回忆是共有的”。要知道《LAST MISSION》的故事距离《FF Ⅹ -2》结束仅仅三个月，三个月就已经能产生这样的隔阂了。



这一年来发生了几件大事，青年同盟解散，新耶朋党解体后重组为史匹拉评议会，由巴拉莱担任议长总领史匹拉的重大失误。提达（确切说是优娜召唤出的幻影）成为贝薇尔的水斗球超级巨星，尚且对耶朋教义心存信仰的人们集结在优娜身边，奉她为导师。某日，巴拉莱派遣年轻的召唤士库古姆和护卫秋亚米前往比塞德岛拜访优娜，告知三十年前被辛袭击致死的母幻光象复活了。评议会的议员认为这是耶朋信仰者使用的召唤术，巴拉莱希望优娜动身去评议会作出解释。路过幻光河时，优娜不仅见到复活的幻光象，甚至连曾经死去的人都大量复活了。

见到提达后，优娜告白说自己另有了喜欢的对象，向提达提出分手要求。玩家看到这里估计什么脏话都想往外迸了，不过等等，这是孔明的陷阱。“薛定谔的滚”告诉我们，当一个女生让你滚的时候，你不知道她究竟是希望你滚开还是一把搂住她。要知道现在的提达全凭优娜的意念维持，如果她真的变心了，提达能否继续存在下去都是个问题，不必刻意来上分手这出戏。之所以这么做，理由大致有以下两条：

第一，无论身分如何尊崇，优娜毕竟只是20岁的年轻女子，男方不经意的冷淡、与其他女子的社交（哪怕是问心无愧的正常社交）多少会引起她的不满，因此露露这才让提达去找到优娜，紧紧抱住她。

第二，也是个人认为的主要理由，预感到又要身陷一场大战的优娜不愿意跟提达一起行动，“特意”提出分手。这次的作战对象是和提达一样的幻光体，一旦提达在战斗过程中产生自己也是幻光体的自觉，也会像布莱亚那样消失，在《永远的代价》里优娜就多次阻止提达可能产生这种自觉的征兆。

当然不管怎样，在有了《永远的代价》中描写的既定事实后，无论后续如何发展，提达和优娜都很难获得真正的幸福。不过眼前的大灾难可以暂时回避个人感情上的矛盾，除了幻光象和亡者，连辛也再度复活。露露进一步表示“如今任何东西复活都毫不奇怪”，这代表续作会出现比辛更为强大的敌人——耶朋・咒？历代大召唤士？还是《永远的代价》里提到的那些可能存在于远古的神？我倾向于最后一项，并非因为跟神作战有多么酷炫，而是想让提达摆脱目前的幻影形态，也许只有通过改变史匹拉世界的基本法则才能办到了。



栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

北京 德科

在PSV连续的一波波软件攻势过后，掌机电玩市场也慢慢进入淡季。主机价格方面，因为既无节假日的供货压力，也没有上游的炒作，整体价格基本上与官方零售价持平，事实上在日本一直供大于求的PSV在一部分流入大陆市场之后已经在很大程度上影响了港版主机的售价，只不过对于发货商来说两手都是赚，差别在于赚多赚少，而玩家们在购买时也没必要纠结于版本问题，反正网络账号服务器都是自由选择，一般日版主机是目前商家的主要报价对象，价格在1180元左右，港版的话有时会酌情有20～50元的浮动，淡季中有时候商家也会比较爽快，不大会和玩家计较差价。

目前PSV–2000存在小概率的左摇杆故障，而且在主机没有大面积普及的情况下，维修上往往也是难以跟进，目前来看除了拼人品以外还没有太好的解决办法。PSV—1000型则基本上只剩下黑色的日版主机还有一部分在市场流通，价格为1000～1050元，而白色PSV–1000基本上已经绝迹，除了个别商家的少量存货且价格昂贵以外（1400元），玩家如果没有特别的需要就可以直接无视了。虽然主机的价格已经比较亲民，但是PSV的正版游戏却没有像去年大批热门软件并发时一样出现大幅度降价的情况，而且一些原本过时的游戏反而价格上涨，让很多玩家感到不爽。而最近的《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》也因为人气的关系零售价再次破表，即便是提前预定的玩家入手时也价格不菲，只不过随着时间的推移“《机战》系列”的玩家年龄逐年升高，已经过了脑子一热多少钱都要入手的年纪，所以反而是又一次苦了那些抢首发、做偷跑的商家们，这可能就算是最近平淡的市场中为数不多的尴尬笑点了。





万众期待的《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》终于正式发售，带动了PSV的销售。尽管不少玩家在实际拿到游戏后因战斗画面不够精良而抱怨，甚至还有好事之人拿了部分以前的《机战》的动画来对比，发现几乎一模一样，不过即使是这样PSV和PS3双版本还是在首周拿下将近28万份的成绩，说明《机战》的号召力之大。

回到本辑报价，PSV硬件没大变动，PSV-2000港版和日版同报1150元（其中有个褐色的版本1120元可以拿到），PSV-1000和其型号一样报1000元，记忆卡8/16/32/64G分别报105/175/330/500，关键的PSV版《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》目前报385元，比首发那几天便宜了50元。鉴于6月PSV平台似乎有不少值得关注的游戏，最近PSV的价格也相当亲民，还在观望的朋友可以出手了。

3DS方面，日版依然是所有地区版本里面最便宜的，报1110元，这跟汇率和渠道有着必然的联系，新加的台版3DS LL则登上近期最贵3DS LL宝座。

下面说个励志的故事，3DS妖怪育成类RPG《妖怪手表》作为Level-5抱以期望的新作，去年7月游戏发售的时候反应平平，并没有像《雷电十一人》和《雷顿教授》那样造成太大的效应，首周才卖了5万份，而自2014年1月同名改编动画开播以来，因动画素质良好，并且回馈到游戏销售上，每周都能卖个2万左右，到现在已经累计超过70万份了，可谓咸鱼翻身的典型例子。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	1110	1110	—	800	40	60	95
北京	绿洲电玩	—	1450	1180	1100	700	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1180	990	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	—	1280	1100	—	720	60	80	120
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1480	1280	950	780	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1400	1200	—	800	70	100	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV -1000 Wi-Fi版	PSV-1000 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	1000	—	1150	—	105	175	330	500
北京	绿洲电玩	1000	1150	1180	100	140	240	350	480
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1190	1280	90	160	260	390	590
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	990	1100	1200	80	120	220	370	540
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1150	1280	85	145	235	350	550
广西南宁	光派电玩	1100	1200	1250	—	150	250	380	550

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 钢琴

PSV-2000专用《少女与战车》主题周边套装

品　　名	ガ－ルズ&パンツァ－ アクセサリ－セット for PlayStation Vita
出　　品	Hori
对应机种	PSV-2000
官方价格	4280日元

PSV游戏《少女与战车》将在6月中旬发售，本作由2012年播放的同名卖萌动画改编而成，支持多人联机（由于本作有多种型号坦克登场，笔者作为半个军武党着实是有那么一点点兴趣）。游戏尚未发售，日本周边商大头Hori就已经瞄准好粉丝们的钱包了。这套周边包含：印有二战德国设计的Panzer-Ⅳ型中型坦克图案（即主角机）收纳包、主角队封面装饰保护壳（PSV-2000专用）、吉祥物清洁挂饰和主角队封面抹布各一件，原作粉丝不来一份吗？











简约主义PSV收纳套

品　　名	PlayStation Vita用收纳ポ－チ PSVT-01BL
出　　品	株式会社マック
对应机种	PSV
官方价格	1310日元

株式会社マック在电玩周边界里不是很知名的牌子，虽然从PSP时代就开始插足电玩周边市场，不过产品极少，它原来是做野外冲锋衣的，所以其产品多少继承了冲锋衣防水耐寒实用的优良传统。这次介绍的PSV收纳套就是株式会社マック旗下颇具特色的一款周边，看似简单的设计，其实内部包含了不少类似冲锋衣那种多层功能模块的设计理：全身防水材料，拉链上和拉链旁边的PSV LOGO相当醒目，拉链部分是卡带收纳槽，也可摆放一些小物件，开口部分有可调节的收紧带，就象冲锋衣的袖口一样。本品目前有红粉蓝黑4种颜色可选，价格适中，喜欢的朋友可别错过。







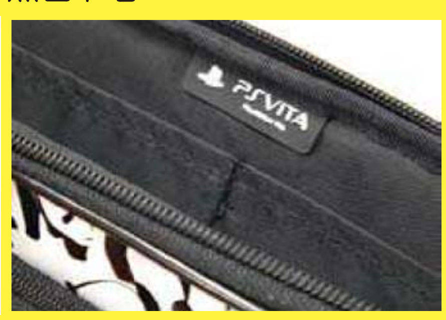
品　名	PlayStation Vita/PSP共用收纳ポ-チ PSVT-02PD
出　品	株式会社マック
对应机种	PSV/PSP
官方价格	1420日元

熊猫主题PSV收纳包

同样也是出自株式会社マック之手的另一款产品——熊猫主题PSV收纳包，外观像钱包，上面爬满了国宝熊猫，开口是双向拉链设计（眼尖的朋友应该看出有PSV LOGO的拉链和前面的收纳套是一样的），内部收纳PSV的空间有固定带，可避免机器因为晃来晃去而增加划痕，由于本品时髦度比较高，配上手绳拿出街的话就像拿了个钱包一样，一点也不宅！







品　名	ヨコから覗けなシ-ト3DLL
出　品	Game Tech
对应机种	3DS LL
官方价格	1296日元

3DS LL防偷窥屏幕贴膜



有的玩家在玩掌机时可能不喜欢别人在旁边看，那这次介绍的防偷窥屏幕贴膜在一定程度上能帮到这部分玩家。这款3DS LL防偷窥屏幕贴膜利用了折射光栅原理，可以把屏幕影像的可视范围控制在正中央70度的范围内，在3DS LL离眼睛30厘米左右的距离时，超过使用者耳朵以外的角度都不能看见屏幕里的影像。不过本品只是限制了水平方向上的可视角度，但垂直方向上的围观是没有办法防范的，所以想玩羞耻度高的游戏还是要自己注意了。





品　名	和彩美（WA SA BI）3DS用钢装饰カバ-（风神雷神）
出　品	Game Tech
对应机种	3DS
官方价格	2400日元

和彩美系列3DS钢装饰收纳壳（风神雷神Ver）

Game Tech旗下和彩美系列从诞生到现在已经有3年多的时间，现在这个充满和风之美的产品线已经覆盖到了各类便携电子设备，就连国内某大型网上商城都有和彩美的疑似官方专卖店，可见其人气之高。本品名字的“钢装饰”其实就是铝合金材料，而“钢装饰”系列都是采用镂空上色的手法，所以雷神风神的银白色实际就是铝的颜色，真是聪明又好用的方法。各位看图片是否有产生本品有种很厚的感觉，其实是Game Tech为了避免铝壳对全镜面的3DS的磨损而将壳与机器接触面弄成柔和的毛绒层，本品的皮并不厚，中间增加的空隙让它看起来比较厚而已。







下崽工房

DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报



怪物猎人4



◆ACT◆Capcom◆日版◆2013年9月14日



ゼルダの传说・力と知恵と勇气

更新时间：2014.2.14

任务类型	讨伐
任务等级	★7
地点	斗技场
主任务条件	讨伐1只雷狼龙、1只麒麟和1只金狮子
副任务条件	无
参加条件	HR4以上
契约金额	3500z
主任务报酬金额	34500z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

任务解说

任天堂粉丝期待已久的“《塞尔达》系列”任务。该任务在斗技场进行，怪的强度都和通常的一样，且分开登场，遵循正常打法即可。任务报酬“トライフォ－ス”可用来制作有《塞尔达》外观的“勇者シリ－ズ”防具，剑士和射手可发动的技能均为“觉醒”和“幸运”，一共三洞，单从性能来说算不上强力，是纯娱乐向的装备。



ゼルダの传说・决战の猛炎霸龙

更新时间：2014.2.14

任务类型	讨伐
任务等级	★7
地点	溶岩岛
主任务条件	讨伐1只霸龙
副任务条件	切断霸龙的尾巴
参加条件	HR4以上
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21600z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50分钟

任务解说

“《塞尔达》系列”任务之一，战斗在溶岩岛进行，进场前记得携带冷饮。这头霸龙为强化型个体，虽然招式没变，但攻击力要高出不少，建议携带一些增益道具好随时消除防御力下降的负面状态，此外“回家玉”也必不可少。任务报酬“女神の炎”可以制作片手剑“勇者の剑”和弓“勇者の弓”。



红龙来降

更新时间：2014.2.21

任务类型	讨伐
任务等级	★7
地点	溶岩岛
主任务条件	讨伐或击退1只红黑龙
副任务条件	无
参加条件	HR8以上
契约金额	3700z
主任务报酬金额	36000z
副任务报酬金额	无
时间限制	35分钟

任务解说

传说中的红黑龙终于通过下载任务的形式和大家见面，由于不像黑龙那样能通过拘束弹辅助，因此战斗难度相对要高一些。开场红黑龙会朝玩家发动俯冲攻击，无法防御的武器记得躲开。和《2G》相比，本作的红黑龙在攻击方式上并未有太大变化，只是部分攻击会附带粉尘，需要及时翻滚消除，近战猎人只要在其左腿附近就能轻松躲避大部分招式，注意站位时不要太过靠后，否则会被尾巴拍到。从效率方面考虑，笔者还是建议大家组队时尽量选用远程武器战斗，能十分方便地破坏头部和翅膀。任务奖励的红黑龙素材能把黑龙武器（片手、双刀、长枪、充能斧、斩击斧）强化为红黑龙武器。





范马刃牙・男一代

更新时间：2014.2.28

任务类型	讨伐
任务等级	★6
地点	斗技场
主任务条件	讨伐1只碎龙
副任务条件	破坏碎龙的头部
参加条件	HR4以上
契约金额	1300z
主任务报酬金额	12600z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50分钟

任务解说

任务禁止玩家装备防具和护石，也就是俗称的“裸奔”上场，不过任务并没有禁止我们携带道具，在组队情况下使用陷阱和爆弹G还是能轻松击杀碎龙的。建议上场就把碎龙催眠，利用眠爆战术破头，之后再用陷阱流解决掉它。任务报酬“仁侠立ちの画”是制造大剑“仁剑【侠客立ち】”的关键素材。



电击・闪烈なる狩人达

更新时间：2014.3.07

任务类型	讨伐
任务等级	★5
地点	斗技场
主任务条件	讨伐2只雷狼龙
副任务条件	切断雷狼龙的尾巴
参加条件	HR4以上
契约金额	2000z
主任务报酬金额	19200z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50分钟

任务解说

两只雷狼龙同场，好在可以利用斗技场中间的分断栅将它们隔开（敲打分断栅四周的机关开启），不过使用前记得确认队友和怪物的位置，别出现把两只怪和队友关一起的情况。注意分断栅在一定时间后便会失效，此时可以敲击机关再次将



其开启，或是干脆使用烟雾弹防止被另1只怪发现。任务报酬“电击Gチケット”可制作和《电击》联动的锤子“サンダ–ワ–クス”。

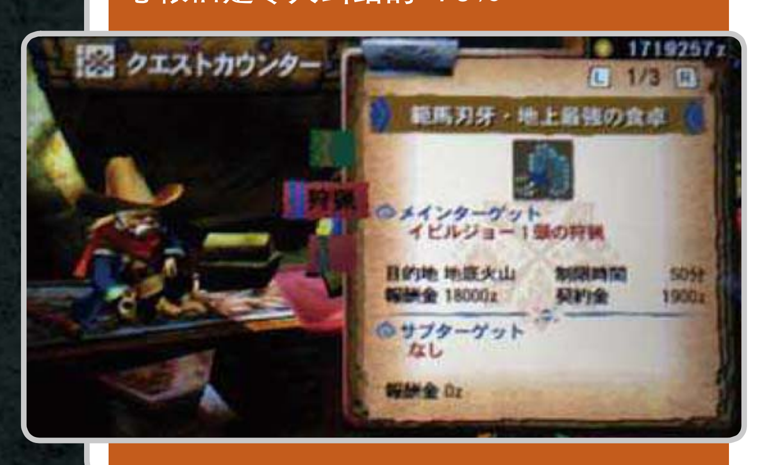
范马刃牙・地上最强の食卓

更新时间：2014.3.21

任务类型	讨伐
任务等级	★7
地点	地底火山
主任务条件	讨伐1只恐暴龙
副任务条件	无
参加条件	HR4以上
契约金额	1900z
主任务报酬金额	18000z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

任务解说

又是一个裸奔任务，恐暴龙开始会在8区附近活动。这个任务的打法和“范马刃牙・男一代”一样，可利用陷阱流配合爆弹G快速结束战斗，注意地底火山有其他怪物出没，移动时注意站位。由于恐暴龙发怒后动作比较敏捷，建议采用锤子+轻弩的万能组合上阵，配合好的话可以让恐暴龙一直处于无法行动的状态。任务报酬“地上最强の证明”可制作经典的锤子“鬼ノ貌”，不过本作中这锤子的负会心依旧是令人纠结的–70%……



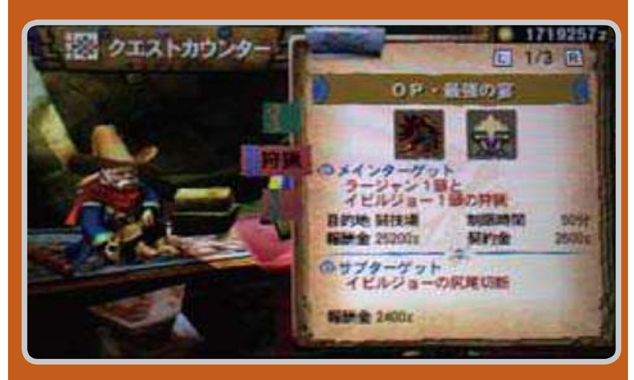
OP・最强の宴!

更新时间：2014.3.24

任务类型	讨伐
任务等级	★7
地点	斗技场
主任务条件	讨伐1只怒食恐暴龙和1只激昂金狮子
副任务条件	切断怒食恐暴龙的尾巴
参加条件	HR8以上
契约金额	2600z
主任务报酬金额	25200z
副任务报酬金额	2400z
时间限制	50分钟

任务解说

和《海贼王》联动的任务，可获得打造索隆太刀和路飞双剑的关键素材“亿越えの手配书”。估计这个任务是目前本作中难度最高的任务之一，进场后优先将两只怪隔离。建议先利用陷阱和眠爆战术击杀威胁较大的金狮子，注意暴怒后的金狮子攻击力很高，尽量让自己的血量处于100以上防止被秒。



大自然に响く狩猎赞歌

更新时间：2014.3.24

任务类型	讨伐
任务等级	★5
地点	斗技场
主任务条件	讨伐1只鬼娃和1只绞蛇龙
副任务条件	破坏绞蛇龙的背部
参加条件	HR4以上
契约金额	1100z
主任务报酬金额	10800z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50分钟

任务解说



登场的两只怪体型都是银冠以上，如果不想自找麻烦还是利用分断栅将怪物隔开。绞蛇龙算是这个任务惟一的难点，战斗时注意钻地和音爆攻击这两个攻击力较高的招式。任务报酬“蛇と蛙チケッツ”可制作防具“EXインゴットシリ–ズ”（剑士）和“EXインゴットシリ–ズ”（射手），其中腿部需要绞蛇龙的延髓这个怨念素材，有兴趣的玩家不妨直接刷这个任务凑齐。



暗魂献祭Delta

◆ACT◆SCE◆港版◆2014年3月6日

在游戏发售的一个月后，本作迎来了第一次大更新，除了追加一只新魔物外，还对部分魔法和刻印的平衡性进行的调整，使得原本的一些战法变得不再那么变态，之前一直处于弱势的魔腕也随着这次更新逐渐强力起来。下面就来看看这次大更新后的游戏有什么实质的变化吧。

1.10版更新内容

- 追加新故事“遭诅咒的自我陶醉”
- 追加新任务“追加委托Ⅱ”
- 追加关于白纸页面的功能
- 追加白纸页面的报酬
- 白纸页面中追加讨伐魔法师的任务
- 追加外观中脸部的种类
- 追加阅览排行的机能
- 调整讨伐数排名的报酬
- 调整部分魔法的平衡性
- 调整部分刻印的平衡性
- 调整开房聊天时的聊天讯息内容

街坊传闻相关

选择“万屋交易账本”→“传闻站班索雷普”→“街坊传闻”可以获得官方放出的不限使用次数的传闻，从1.10补丁更新开始到4月16日为止，官方放出了一张可以提升讨伐点数的传闻，虽说提升的量非常有限，但也为减少白金的刷刷刷时间做出了一定贡献。虽然当大家拿到这本书的时候已经不能享受到这一传闻，但随时联网关注一下街坊传闻总不是坏事，说不定哪天就出了一个大幅提升讨伐点数的传闻，届时可就别再错过啦。

白纸页面新增功能

在白纸页面选择右上角的“来自外界的传心”后可以获得特殊的页面，只要在限定期限内制霸该页面就能获得特定奖励。目前配信的白纸页面里的任务难度都不高，并且制霸后能拿到新饰品，有条件上网的玩家就不要错过啦。

平衡性调整

这次的更新主要加强了之前较为弱势的亚法隆，其中刚腕系、变身突进系、爆破弹系等亚法隆势力加成较高的供物，攻击力都有了小幅提升，亚法隆势力中部分增加攻击力和属性攻击的刻印数值也有所提升，另外还增加了“亚法隆之伪证”和“亚法隆之诈证”两个新的刻印。与此相对，之前风靡一时的结界牛斧流被大幅削弱，不但结界的持续时间和对应心脏刻印的增幅效果都大幅降低外，牛斧（小公主之母身）的攻击力、持续时间和使用次数都大幅减少，甚至连其他不那么变态的接近武器也多多少少受到了一定的牵连。当然，即便这样，配合神速攻击的接近武器依旧很强势，只要在如何“定怪”上多琢磨一下，依旧可以轻松刷刷刷。

新故事

在“魔法师的活动”→“圣休亚里”





中追加了高家兰的故事，所有任务只需打倒魔物即可过关，无法选择牺牲或救赎。任务的难度为8～9星，其中出现的都是之前见过的老面孔，无论用牛斧速攻还是在魔物身下喷肉块（黏生物之缺肉）都能实现速杀。该角色的剧情不错，从最初的自恋形象成功转型为后期的圣人，寥寥数笔勾勒出一段刻骨铭心的爱情故事。

新魔物

莎克巴斯

弱点属性：冷

可解体部位：手捧的蜡烛、头部

咒部＆凶咒部解体报酬：妄言女子之棉芯、妄言女子之蜡烛

招式分析

突进

普通的冲刺攻击，移动速度较慢，有个后仰的准备动作，但动作幅度不大，需要仔细观察，发现它做出动作后就做好回避的准备。

喷火

从右向左摆动头部，向前方扇形范围喷吐火焰，不过火焰的射程很短，保持在其左侧攻击即可无视此招。

甩头



看到魔物将头垂下时就要小心了，这招能攻击到其自身周围较大范围的目标，好在有明显的准备动作，第一时间跑远可保安全。



火球攻击

手握蜡烛的地方出现闪光是这招的先兆，之后会向前方扇形范围射出三颗火球，攻击距离较远。

火焰冲击

先仰头攻击身后，再垂头攻击身前，头部捶地的同时分别会向前后直线范围放出火焰冲击，在其侧身位置可安全避过此招。

引火烧身

向前方180度范围放出火属性的冲击波，虽然这招的攻击距离很远但不带追踪属性，躲起来比较轻松。

蜡烛陷阱

魔物身下的蜡烛向四周散开后形成陷阱，靠近后就会受到攻击，引诱魔物远离陷阱区域即可。

火焰地狱

魔物手握蜡烛进行蓄力，之后地面会不断出现火焰阴影，一段时间后区域里出现火柱，持续跑动可较好地应对此招。

战法要点

虽然这只魔物的长相和白雪公主相似，不过招式方面的变化非常明显。莎克巴斯除了突进外，其他所有招式都附带燃烧效果，其中比较有威胁的招式是甩头和火焰地狱，前者的攻击范围大，看到准备动作后就要立即远离，千万不要尝试贪刀；后者的攻击力很高，并且地面出现的火焰阴影带有不确定性，很有可能会恰巧出现在玩家奔跑的正前方，因此在躲避此招时要集中精神，适当的翻滚会更加安全。



战国无双4



◆ACT◆Koei Tecmo Games◆日版◆2014年3月20日

本作同样提供了大量的DLC，种类包括BGM、服装、武器、军马、外传关卡、原创武将编辑部件。其中有不少是免费的，感兴趣的玩家不妨每周四都到卖场看一看。“下崽工房”栏目将在今后为各位读者带来外传关卡的任务讲解。

外传之章・魔性の美女决定战

配信日期： 4月10日

售价： 206日元

附带家宝： 金莳绘化妆箱——回复自身和周围同伴的体力

胜利条件： 完成所有的任务；（变更后）击破森兰丸

败北条件： 任务失败

任务名称	达成条件	备注
优しさを试す	击破井伊直盛、井伊直政、井伊直孝，阻止一条兼定败走	–
时には强引に	阻止上杉景虎到达退却地点	–
女の勘	在击破雾隐才藏所有的分身前，击破正体	5个目标中体力最高、冒着斗气的是真身
魅惑の血の池地狱	将斋藤龙兴引诱至西北的血池地狱后再击破	–
华丽なる击破	3分钟内用无双奥义击破200名敌兵	–
食い气に走る乙女	击破加拉夏	【BONUS–武器】操作角色中没有加拉夏。“时には强引に”任务中她会从一条兼定所在的东砦登场，接近她时触发
争う乙女	击破浓姬、绫御前	【BONUS–金钱】操作角色中没有浓姬和绫御前，接近二人时触发
耻じらう乙女	击破稻姬、井伊直虎	【BONUS–金钱】操作角色中没有稻姬和井伊直虎，接近二人时触发
乙女と弟たち	阻止北条氏政、北条氏照、北条氏邦到达西南砦	【BONUS–武器】操作角色中没有早川殿和甲斐姬。“女の勘”任务中接近雾隐才藏后，北条三将会从东南的诘所登场，接近他们时触发
やる气のない乙女	击破女忍者	【BONUS–金钱】操作角色中没有女忍者。初期她就位于西北的血池地狱附近（地图上不可见），接近她时触发
诱惑する乙女	阻止小少将与龙造寺隆信的合流	【BONUS–金钱】操作角色中没有小少将。“魅惑の血の池地狱”任务中龙造寺隆信会从北侧诘所登场，接近他时触发
爱のために战う乙女	击破阿市、立花訚千代	【BONUS–金钱】操作角色中没有阿市和立花訚千代，接近二人时触发

注：森兰丸登场的同时，地图上会出现荷驮兵，击破可得到赏品。

外传之章・天下の色男决定战

配信日期： 4月17日

售价： 206日元

附带家宝： 唐狮子香炉——30秒内自身的攻击力上升100%

胜利条件： 击破杂贺孙市

败北条件： 任意2个任务失败

任务名称	达成条件	备注
力自慢	1分钟内击破力士5人以上	–
技能自慢	达成300连击的前提下，击破上杉景虎	–
守备力自慢	3分钟内阻止敌人入侵我方本阵	–
援护力自慢	在足利义昭的体力降至一半以下前，护送他到达退却地点	–
器用自慢	不击破忍者队长的前提下，击破长宗我部信亲	–
正々堂々、真田兄弟	用无双奥义击破真田信之、真田幸村	【BONUS–金钱】操作角色中没有真田信之和真田幸村，接近二人时触发
苦劳人とお殿样	击破石田三成、岛左近	【BONUS–金钱】操作角色中没有石田三成和岛左近，接近二人时触发
贪欲に一位を狙う男	击破松永久秀，阻止焙烙兵出现	【BONUS–金钱】操作角色中没有松永久秀，“守备力自慢”任务中他会从东侧诘所登场，接近他时触发
勘违い	击破直江兼续	【BONUS–武器】操作角色中没有直江兼续，接近他时触发
面倒は御免	阻止竹中半兵卫到达退却地点	【BONUS–金钱】操作角色中没有竹中半兵卫，接近他时触发
いつでも冷静沉着	击破大谷吉继、木村重成、宇喜多秀家	【BONUS–武器】操作角色中没有大谷吉继，接近他时触发
袋のねずみ	击破伊达政宗、片仓小十郎，从东南砦脱出	【BONUS–金钱】操作角色中没有伊达政宗和片仓小十郎，入侵东南砦时触发

注：通常任务全部成功的前提下接近杂贺孙市，地图上会出现荷驮兵，击破可得到赏品。



马修 提供

胜利11精灵——口袋妖怪加入“圆阵计划”





“口袋妖怪”这个品牌在诞生之后没多久就不再局限于游戏，尤其是火了后，还成立了专门从事各种相关活动的口袋妖怪中心公司及后来改组的融合了各项相关事务口袋妖怪公司，横跨众多领域。而随着2014巴西世界杯的临近，可爱的口袋妖怪们也带来了新的活动——联合知名运动品牌阿迪达斯共同推出“圆阵计划”，以皮卡丘为首的一众口袋妖怪们将穿上日本队的队服，来为日本队加油助阵。

所谓圆阵，就是比赛开始前球员们围成一圈互相鼓劲的那个动作，“圆阵计划”当然不是让口袋妖怪们出场踢球，而是以圆阵来进行鼓励，可以看出，除了代表皮卡丘，初代和六世代的诸多人气精灵也会出场。

而圆阵计划中除了来自二次元的口袋妖怪们，还有三次元的AKB、EXILE等人气偶像团体，除此之外，很多足球选手甚至高尔夫、自由摔跤等其他体育领域的选手也加入到圆阵计划，一起为日本队加油。







▲虽说宣传画上围了一圈，但圆阵计划方面主要指定的还是皮卡丘。



▲日本队主教练阿尔贝托·扎切罗尼、球员与皮卡丘。



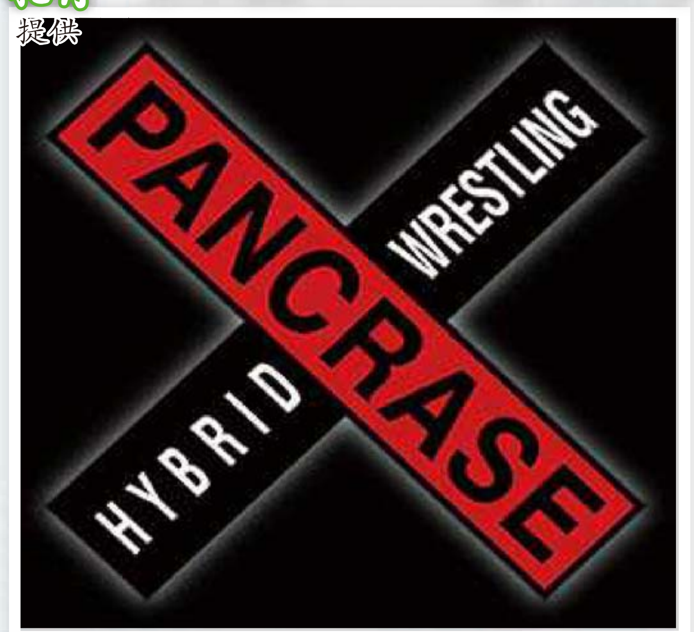
▲AKB也会参与圆阵计划。



◀阿尔贝托·扎切罗尼与参与圆阵计划的职业高尔夫球手东尾理子以及皮卡丘。



知名Coser参加综合格斗技官方大赛



综合格斗技大赛风靡世界，尤其是美国MMA比赛，可谓继篮球之后又一项为国内观众所喜爱的体育项目。尽管现在许多格斗比赛都是表演成分居多，由导演精心安排出对抗性逼真、动作华丽，实则对双方身体均无大损耗的精彩对局，但这并不影响观众的欣赏热情。那些肌肉型男与格斗美女扭打在一起的野性美，很好地调动起人们的荷尔蒙，令人心情愉悦。与此不同的是，日本的综合格斗技团体PANCRACE于今年作出大胆尝试，首次邀请知名Coser出席赛事。我们不能指望从这些玉臂纤纤的大小姐们身上感受到多少力量美，但既然出席比赛，自然也当事先经过一些培训，不会出现扯头发掐脸的不雅场面，美女们贴身肉搏的场面香艳大于竞技。这次参赛的Coser有在日本国内外都有很高人气的爱梨子，第一届“COS-1大奖赛”的亚军神崎莉诺雅，以及平面模特兼偶像的赤根京3人，其中爱梨子身穿女武神式样的原创服装登场，担任场地女郎和自由摄影会的模特。











《机动战士高达》特别展

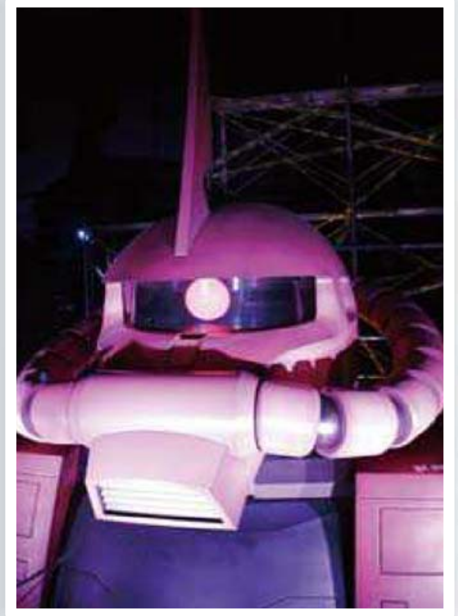
乌冬 提供





▲BANDAI角色玩具博物馆的正门与出迎的Cosplayer。





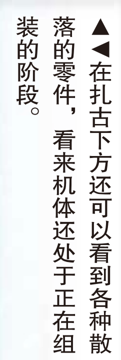
▲展会中最值得一去的地方——扎古整备工厂，里面有扎古Ⅱ等身大胸像，而且还是红色的夏亚专用机。

为了纪念位于栃木县的那须高原公园开园35周年，园内的“BANDAI角色玩具博物馆”进行了翻新，并于今年3月开始举办《机动战士高达》特别展，一直持续到明年1月为止。

展会主要通过展出各个世代的高达玩具向到场者介绍《高达》系列的发展史，另外还有由工匠们专门制作的大型模型和还原自动画的场景供游客拍照，是一场高达爱好者不可错过的展会。







▲在扎古下方还可以看到各种散落的零件，看来机体还处于正在组装的阶段。



▼充满怀旧感的高达玩具。



▲各个世代的代表机体模型。



▲夏亚一个人在酒吧看基连・扎比演说的情境。



▲德金・扎比公王的椅子，坐上去享受一下吉翁公国最高领导人的感觉吧。



▲真实比例的高达驾驶舱，坐上去时别忘了喊“amuro（阿姆罗），ikima-su（出击）！”（笑）

《勇者斗恶龙》主题餐厅升级

阿鲁 提供



▲菜品名为公主的爱之奶酪面包，面包上浇上了明太子酱和心形的奶酪，售价930G（1G=1日元）。



▲菜品名为大陆间铁路站便当，阿斯托尔提亚铁路旅行不可欠缺的产品。饭的部分是肉松和鸡蛋，配菜为烧麦、鸡蛋烧以及章鱼香肠，营养丰富、美味可口，售价1250G。



▲菜品名为荷依米史莱姆水果果冻宾治，将冰激凌和水果置于果冻宾治上，看上去就像荷依米史莱姆漂浮在空中一般，售价780G。

▶经典的史莱姆豆沙包，不过它也将随着餐厅的升级退出舞台，代替它的是史莱姆肉包和史莱姆菜包。



▲在升级倒计时活动期间光临餐厅即可获得这个限定贴纸。

以《勇者斗恶龙》为主题的餐厅LUIDA’S BAR在4月3日之后升级到Level6，在正式升级之前的3月26日～4月2日期间，店铺举办了升级倒计时活动，在此期间光顾餐厅的Square Enix会员除了可享受到双倍盖印章和双倍积分外，还能获赠一个升级倒计时限定贴纸。由于店铺的升级，部分旧商品会被撤出，不过随之而来的是全新的商品，喜欢《勇者斗恶龙》和美食的玩家不要错过。



栏目主持 阿鲁

《新·深爱+》发售也有一段时间了，各位绅士和你们的“老婆”都交往得怎么样了？反正本人最近是忙得没啥时间“谈情说爱”就是了。不过本作的素质非常不错，还没购入游戏的玩家可以考虑出手了。







阿鲁：闲来无事跟妹子玩玩猜拳游戏还是蛮不错的，连赢3次还可以看妹纸的换装秀哦！

半夏：啥时候能出女性版《深爱》啊。



阿鲁：秋天是吃烤红薯的季节，话说我都好久没吃过烤红薯了，苦壕走起？

库玛：我要减肥，再见。




NEW LOVEPLUS GIRLS
马修：这不是《飞天小女警》么？
阿鲁：一点违和感都没有，好评！
白菜：你是哪位？
苍穹：我看到了帘子外面的谜之视线。
阿鲁：虽说不怎么像，但这的确是小早川凛子无误。



在3月20日与《战国无双4》游戏本体一并捆绑发售的动画——《真田之章》相信有所关注的玩家早已阅毕。该动画本身的价值更侧重在纪念“《无双》系列”首次动画化，但作为游戏同捆的赠品，该动画明显更倾向于是附属游戏剧情的说明品，需要配合无双演武的剧情一并观看。以下是笔者结合游戏剧情的一点观后感。

文 哲勒

双樱——微评点《战国无双SP 真田之章》

之一·起承转合

《真田之章》全长约50分钟，内容从游戏中的天目山之战至第一次上田城之战。具体表现手法类似《战国无双4》，由角色对话推进剧情，以阐述为主。起承部分为天目山之战和被省略的神流川之战，并且具体交代了第一次上田城之战前所发生的事，这在游戏里是没有细致交代的。动画对武田灭亡后真田家的处境交代得更为清楚，被三方势力夹攻的真田如何在缝隙中谋求生存，以及真田幸村与直江兼续、石田三成结义的详细过程都有所表现。高潮部分，上田城之战的开打则为转和合，但这个转和合并不只是针对动画剧情，更有统合游戏剧情的意味。不结合游戏观看略显平淡，但结合游戏中真田家种种事件后再观看该动画则相当耐人寻味。

之二·花开两朵、各表一枝

此句原本该用于形容真田昌幸这个狡诈的父亲，为了确保真田家的存续，在德川家康与石田三成的斗争里他分别把两个儿子送给了东军和西军，这样无论哪一边胜利，真田家的血脉都能得以延续。由于罢黜了父亲的出场，昌幸的戏份只能交给信之这个哥哥了，但“各表一枝”这句话用于真田兄弟依旧适合。游戏中，第一次上田城之战是兄弟相克、各奔东西的分歧点。关于这点，动画也有非常好的概述，具体分别是——幸村与本多的问答，以及信之与家康的问答。幸村与本多的问答基本可以贯穿游戏后期他的行动，不屈服于无理的暴行，不对他人低头，此志为真田之魂。而另一方面信之与家康的邂逅，和被家康气量感服在动画里也有铺垫。信之先是质疑家康是个无情的人，若非如此怎会在三方原毫不犹豫地牺牲家臣逃脱，而

那些舍身保护他撤退的家臣们同样果敢的行动让信之无法看透家康。最后他和这个看不透的人在战场上相遇了，大概是为了剧情更好推进和观众更易懂，家康做了他在游戏里都没做的事——对信之坦白自己要开创太平盛世的觉悟，这是即使成为恶鬼也要达成的事。再者他惋惜信之的才能，表示要结束乱世需要大量如信之一样的年轻有为的人。对比游戏中，家康只是赏识信之这个敌人的才能的表现方式更为突出。只看动画这段大概会觉得十分唐突，就像敌方BOSS突然对主角坦率并且咆哮，主角就感服了。实则并不只这样，信之会感服于家康与其角色本身在游戏中的寓意有着密切关联，而在第一次上田城结束后真田兄弟的分歧也并不是家康介入而导致的，下面娓娓道来。

之三 · 思量却是无情有思

“富贵不能淫，贫贱不能移，威武不能屈，此之谓大丈夫。”孟子此句对应幸村在游戏和动画的种种行动，足以形容幸村所言的真田之魂。第二次上田城之战昌幸曾提醒幸村不要忘记真田之魂，大概是因为剧情容量的关系，这个思想并没有被过多提及，因此幸村在游戏里经常提到的“武士的意志”本身的思想变得异常虚幻。打过武田和真田之章的玩家一定会知道这两章对真田兄弟的比喻是“花和枝干”——幸村是花，枝干则是信之。这个比喻贯穿全剧，包括动画版也有所提及。信之作为干希望花开常在，所以每当幸村想将自己置诸死地的时候，他都会说“幸村请你不要凋谢”。而幸村却一次次地把自己置诸死地，并称之为武士的意志。不了解这意志本身的话会觉得幸村过于盲目也过于刚强，过刚易折，即使是亲人都毫无挽留的余地。但动画版补完了幸村的这个思想，使得他的整个人物形象更加饱满起来。在游戏里大坂之阵的最后，幸村讨死花散，信之万般努力依旧守护不了最想守护的亲人，最后只余枝干，花已不再。但幸村决绝看似无情，实则却有他的情思，他知道哥哥是被家业束缚，身负延续血脉的重任，而自己则是继承真田之魂，即使牺牲性命也必须实现的意志。再对比游戏里曾经提到的，花散并不是结束，花开花落生生不息，只要枝干尚存，哪怕凋零，也是化作春泥更护花。

之四 · 点点离人泪

前文曾提到信之的寓意为枝干，这个比喻用在动画中的次数不多，而对应到游戏里枝干的象征就是家业。最初点题的是德川之章，该片段的简要思想为宿木不可燃，宿木暗喻的是家业，对应只要树干常在，则可花开轮回。德川家康从今川义元处领悟到的是，即使践踏他人、成为恶鬼也要留下家业的觉悟。又因家业对应枝干，信之的象征就是枝干，两者不谋而合。但比起家康要建筑太平盛世的心志，信之只为保护家业还是显得太过渺小，而且这份渺小在光荣的渲染下最后爆发得异常煽情。就像游戏里的一句话，明知如此，也是会难过的。信之跟着家康，为保家业家名。他虽没有幸村的刚强，却有身为长辈的圆润，这种圆润的本质是守护家业、家人的心。比起幸村的刚毅，信之只能算是中庸。可身处乱世，过分的刚毅只似天边流星闪耀，一瞬即逝。倘若枝干也跟花一起燃尽，太平盛世又能由谁创造？

结

《真田之章》作为一部动画单独看来并不优秀，但玩过游戏的人在看后却能从中找到补完游戏内容的人物思想。光荣在《战国无双4》想要表达的主题在真田之章中可谓淋漓尽致，配合动画则更容易理解。但动画弊端也异常明显，缺少简单直白的陈述方式，没玩过游戏的观众会不知所云。不过开篇便已经提过，这次动画化纪念意义更大，因此面向性如此少也能够理解。虽然动画本身并不怎么出色，但笔者还是建议玩过《战国无双4》且对剧情有兴趣的玩家们一看。



战车浪漫

之前由于攻略任务繁重，专栏“跳票”了一辑，向各位关注本栏目的读者道一声抱歉。本次专栏承接219辑的话题，继续回顾《重装机兵4》的主线剧情。最近官网的特别栏目“田内博士的新MM通信”的更新已经完结，今后如有机会的话，也将挑选其中一些有趣的内容与读者们分享。

《重装机兵4》剧情·下

下克上的时代

背叛同伴、逃离母舰的贝鲁曼辗转各地，机缘巧合之下，他受到拉托尔统治者之一的科瓦鲁斯基的赏识和引荐，成功进入了拉托尔内部。这座末世下焕发着勃勃生机的城镇成为了他野心膨胀的温床，“欲望”的种子在这里迅速生根发芽，结出的是名为“混乱”的恶果。贝鲁曼先是挑拨科瓦鲁斯基，引起“代理人”内部的权力争斗——保安部长佩雷拉成为阴谋的牺牲品，被剥夺所有权利并放逐出了拉托尔，从此销声匿迹。随后贝鲁曼伺机暗杀了拥有最高统治地位的长老欧兹里克，并趁混乱夺取实权。他还将城镇周遭的恶党、盗贼等吸纳进来壮大势力，并开始排除异己。此时其他几位统治者方才察觉到不妙，无奈为时已晚、根本无力抵抗。除了倾慕贝鲁曼的艺术部长艾塞尔外，不服从他的统治者纷纷被夺去地位：巴特博士和李博士相继入狱，即将面临处刑；科瓦鲁斯基和马尔奥尼则忍气吞声、俯首称臣。

将拉托尔牢牢掌控在自己手中的贝尔曼开始大肆扩张，完全不顾城镇中资源、食料的消耗。与此同时，他还提拔了疯狂的科学家——格雷（グレイ）博士，此人执着于军部在“大破坏”时为对抗诺亚所提出的“遗传因子改造（Vジ−ン）计划”，热衷于进行恐怖的人体改造实验。贝鲁曼从各地掳来无辜的平民，交由格雷博士改造，合适者变成生化兵器、成为军队的一员为其效力，失败者大多死无葬身之地。就这样，直属于贝鲁曼的高度机械化部队“马达军团（モ−タ−レギオン）”日益壮大起来。原本只是对诺亚战争中被征召入伍的区区一介新丁，如今竟然成为君临拉托尔的新“王”，贝鲁曼犹如人类文明的亡灵一般在欲望的驱使下为所欲为。贝鲁曼感谢诺亚引起的大破坏造就了这个下克上的时代，给了他绝佳的机会，否则自己将永远活在社会的底层。现如今的他已经彻底掌控拉托尔，下一个目标是统治全世界，而迈出这一步的关键就是潜航母舰SSX−4以及其上所承载的先进科技。

逃亡与救援

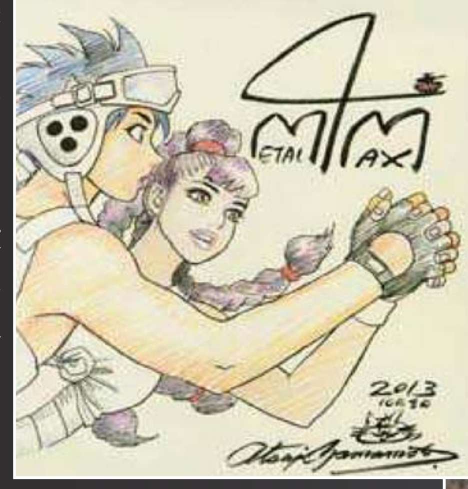
“炽热种子”的成员们在四散分离后实力锐减，而贝鲁曼则将目标锁定在吉布森博士身上并派出大批爪牙展开搜捕，因为他知道潜航母舰所在地的可能性最高。与此同时，曾深爱着森濑博士的吉布森肩负起了照顾日向的重任。他和莎夏带着深受冷冻后遗症困扰的日向行动缓慢，很快就被贝鲁曼的党羽发现。眼看着追兵将至，一等兵卡多露丝为掩护同伴逃走自愿留下，最终献出了宝贵的生命。卡多露丝的牺牲为吉布森等人争取到了时间，他们逃到一座海中荒岛——混凝土岛（コンクリ岛）上躲藏了起来。相对安宁的生活令日向逐渐从冷冻后遗症中康复，虽然恢复了知觉和行动力，不过他的记忆仍处在混乱状态，无法想起过去的事。然而好景不长，贝鲁曼手下的“百台队长”之一（统领百辆战车的上级干部）——改造怪人哥摩德（ゴモド）很快找到了这里，吉布森让莎夏带着日向逃离，自己则落入了敌人的手中。日向急于解救博士但势单力孤，莎夏则建议他去寻找昔日“炽热种子”的同伴扩大战力——《重装机兵4》的冒险故事也就由此展开。

在追寻着信号的冒险途中，日向结识了形形色色的同伴，自身也在不断地成长。在众多的同伴中有一位喜欢唱歌的开朗女孩——兹琪娅（ズキ–ヤ），她是月光组织首领“鬼婆”的孙女，母亲在生下她后就去世了。兹琪娅对组织既喜欢又讨厌，月光组织就如同自己的家族一样，但在末世的大环境下，他们又不得不为了利益干着一些见不得人的勾当。兹琪娅并不愿意继任组织首领的职位，她也因此与鬼婆大吵一架，带着爱犬纳珀（ナッポ）离家出走。首次引起日向注意的，是她所演唱的歌曲《明日のうた》，每当这首似曾相识的旋律响起总能唤起日向脑海深处沉睡的记忆。

绝望和希望

另一方面，被俘的吉布森博士假装带贝鲁曼前去找寻潜航母舰，其实是为了启动早已安置好的陷阱，与敌人同归于尽。然而大爆炸过后，贝鲁曼几乎毫发无损——原来他已通过基因改造，成为了长着两对翅膀的魔人。追踪着博士的信号，日向一行人历经艰辛终于潜入了拉托尔，而心怀不满的科瓦鲁斯基正打算假借他人之手推翻贝鲁曼的统治。在科瓦鲁斯基的帮助下，日向成功救出了吉布森博士，他也在此与月光组织的首领鬼婆相遇。在听闻“日向”之名并看到其容貌时，鬼婆似乎察觉到了什么——原来她和日向是一对兄妹，大破坏之时，森濑博士执意带孩子登上潜航母舰，身为音乐家的父亲对此则强烈反对，最终二人宣布离婚，日向也与自己的妹妹贞德（ジャンヌ）就此分离。不过贞德并不打算相认，50年的风霜以及地狱般的残酷生活已将她折磨成满脸皱纹的老妪。但当日向的记忆也清晰起来并主动喊出“贞德”的名字时，这个被世人称为“鬼婆”的女人再也无法忍住心中积压了50年之久的委屈与悲苦，扑在哥哥的怀中嚎啕大哭。

保存着先进科技的潜航母舰SSX–4是人类文明残留的最后的希望，当控制装置被贝鲁曼夺走，潜航母舰从沙漠中缓缓上升时，一股前所未有的绝望感笼罩在所有知道其恐怖威力的人心头。莎夏提议趁能量充填尚未完成、贝鲁曼还未习惯操作的绝佳机会将母舰摧毁。这并不是轻轻松松就能下定的决断，因为母舰上的充电装置是莎夏惟一的能量来源，而且凭当今人类所残存的科技，在百年内都不可能再造出这种高尖科技产物。但日向没有别的选择，因为所有人都清楚如果这股力量落入贝鲁曼这种野心勃勃的阴谋家之手，只会给人类世界带来无尽的绝望。最终在战车的炮火中，贝鲁曼的野心和潜航母舰“黑鼹鼠”一起化成了灰烬。能量耗尽的莎夏则进入了机车形态，仿佛是微笑着陷入了沉睡，她静静地等待着日向等人开创一个更美好的世界，等待着自己被重新唤醒的那一天。



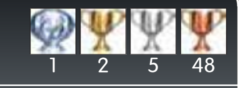


白金殿堂

栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

暗魂献祭Delta



◆SCE◆ACT◆2014年3月6日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：200小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



白金综述

本作对于奖杯的设置比较不厚道，所有奖杯的难度都不高，不过有几个需要特别花时间来刷的奖杯从中作梗，愣是让白金的时间大幅增加。由于是中文版，因此大部分奖杯的获得方法都能直接从奖杯列表的文字叙述中得到答案，总体来说只要把除“白纸页面”外的所有任务都做完就能拿到大部分奖杯了。

奖杯列表



奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	遥远的冒险奇谭	获得了所有的奖杯
铜杯	欢迎来到亚法隆	完成亚法隆阵营的第一个支线剧情
铜杯	欢迎来到圣休亚里	完成圣休亚里阵营的第一个支线剧情
铜杯	欢迎来到格林	完成格林阵营的第一个支线剧情
铜杯	新人魔法师	成功讨伐难度3的人形魔物
铜杯	迈向一流魔法师之路	成功讨伐难度5的人形魔物
铜杯	加入同伴迈向精锐	成功讨伐难度10的人形魔物
铜杯	所向无敌	成功讨伐难度15的人形魔物
铜杯	命运的齿轮	在完成所有与梅林的故事之状态下挑战梅林并观看结局
铜杯	展开新的追忆	完成故事“开始动摇的结局”中所有追体验
铜杯	迈向更深入的真相	完成故事“在静止不动时”中所有追体验
铜杯	改变的世界	完成故事“活着的痕迹”中所有追体验
金杯	领悟一切之人	打倒神骸骨巨龙并观看结局
铜杯	以牺牲维生的人们	完成与亚法隆的魔法师——包曼、珀西瓦尔、高文、兰斯洛特、狄茵特兰、加拉哈德的所有追体验
铜杯	贯彻慈悲心的人们	完成与圣休亚里的魔法师——伊莱恩、莫德雷德的所有追体验
铜杯	抵抗永恒轮回的人们	完成与格林的魔法师——梅西、塔莉亚的所有追体验
铜杯	追索记忆	完成“黎明之时代”中所有追体验
铜杯	被诅咒的命运	完成“无欲之时代”中所有追体验
铜杯	征战的日子	完成“渴望之时代”中所有追体验
铜杯	高涨的力量	完成“掌握之时代”中所有追体验
铜杯	混沌的世界	完成“大罪之时代”中所有追体验
铜杯	征伐修罗之路	完成“暗跃之时代”中所有追体验
铜杯	永无止尽的欲望连锁	完成“欺瞒之时代”中所有追体验
铜杯	自身不断奔驰的命运	完成“逃避之时代”中所有追体验
铜杯	与强敌的邂逅	完成“昏迷之时代”中所有追体验
铜杯	迈向更深入的领域	完成“不死之时代”中所有追体验

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	对未知的挑战	完成“新生之时代”中所有追体验
铜杯	等待的强敌	完成“变容之时代”中所有追体验
铜杯	迈向极限的彼端	完成“虚无之时代”中所有追体验
铜杯	孤傲的挑战	完成“终焉之时代”中所有追体验
银杯	超越之人	完成“圆环之时代”中所有追体验
金杯	完全的追体验	完成委托录中所有时代的追体验
铜杯	亚法隆的精锐	得到亚法隆的称号“一等 术士官”
银杯	魔法师应有的姿态	得到亚法隆的称号“一斗 大导师”
铜杯	圣休亚里的精锐	得到圣休亚里的称号“上救 修道长”
银杯	相信圣之力之人	得到圣休亚里的称号“上圣 圣皇”
铜杯	格林的精锐	得到格林的称号“上级 无神论者”
银杯	对众神的抵抗	得到格林的称号“觉悟之境界 上级”
铜杯	迈向牺牲之后的未来	牺牲各势力的魔法师，发动献祭魔法
铜杯	迈向上级魔法师之路	获得5个修订供物（带“改”字的供物）
铜杯	拥有智力之人	收集到魔法大全里1个类别中的多种供物
铜杯	迈向贤者的指标	收集到魔法大全里10个类别中的多种供物
银杯	大魔法师	收集到魔法大全里20个类别中的多种供物
铜杯	装扮之人	获得5种装饰品
铜杯	自由变幻的魅力	获得50种装饰品
铜杯	挑战永远的记忆	得到初次完全制霸白纸页面的报酬
铜杯	右臂的新可能性	装备对应势力的代价共鸣刻印以及两个共鸣刻印并完成任务
铜杯	突破极限之路	进行代价刻印的仪式
铜杯	魔法师们的交流	初次记录讨伐点
铜杯	魔法师们的竞争	记录讨伐点累计200点
铜杯	魔法师们的战乱	记录讨伐点累计2000点
铜杯	共同战斗的羁绊	在多人游玩中初次讨伐人形魔物
铜杯	从共斗学到的东西	在多人游玩中讨伐20只人形魔物
铜杯	财宝的魅力	初次打倒奥里哈尔克
铜杯	情报通	用掉10张传闻纸片
铜杯	对牢狱的抵抗	拍死了牢屋中的海蟑螂

难点奖杯打法



命运的齿轮



除了普通流程通关外，游戏在进行到一定程度时，梅林的“于是留下记忆”中会出现“修订”章节，另外在“魔法师的活动中”，圣休亚里势力中的“存活下来的人们”也要读完，这些地方都涉及到梅林的相关剧情，全部完成后再挑战梅林才会跳奖杯。需要注意的是，这里必须挑战梅林而非神梅林，想重新挑战普通梅林，需返回牢笼界面，爬行至刻着文字的书面前调查并选择“返回修订前”。



魔法师应有的姿态





相信圣之力之人





对众神的抵抗



这三个奖杯是游戏中耗时最多的，奖杯的要求是需要拿到各个势力的某个称号，该称号需要玩家在对应势力的情况下，将打倒人形魔物获得的讨伐点记录到势力中。每个势力各需11200点讨伐点数，游戏中讨伐11★以上难度的人形魔物收益最高，但每只也仅有20点，就算是刷双怪任务想要达到指定点数也要刷280场，如果按平均5分钟一场来算要也花费约24个小时（有小伙伴配合可以将时间缩短到3分钟），而且这还只是其中一个奖杯……即便使用上官方放出的增加讨伐点传闻（已于4月16日截止），增加幅度也是微乎其微。觉得刷高等级怪太难的话，可以去刷梅林修订章节里的“在静止不动时第一章”的双蛇女，它们的体力很少，一场下来算上读盘时间和奖励结算时间也就两分钟不到，但一次只能拿20点讨伐点数，即便是有增加讨伐点传闻的情况下也只有30点。不过之前官方放出的只是讨伐点上升（中）的传闻，要是以后能放出讨伐点上升（极大）的传闻，相信对刷讨伐点还是有很大帮助的。



装扮之人、自由变幻的魅力



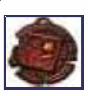
这里提到的装饰品仅指头饰，除了能在包曼那里换到的十来个外，其他的都必须通过完成“白纸页面”来获得。每个白纸页面需要完成4个任务才能拿到其对应的饰品，因此算下来至少也要打百来个任务才能刷到50个饰品，耗时也不少就是了。



共同战斗的羁绊、从共斗学到的东西



这两个奖杯都要求在多人任务下完成，不过并不需要找小伙伴联机，只要在联机模式下单人游戏即可完成。



对牢狱的抵抗



在主菜单界面按×键退回到可爬行的状态，此时点触屏幕就能拍打地面，靠近海蟑螂将其拍碎即可。

JUMP全明星 胜利之战

1 2 7 40





◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无



白金综述

本作的奖杯获得途径大致上分为“J冒险模式”、“胜利之路”、“自由战斗”和“线上对战”四个模式。小编推荐首先完成“J冒险模式”的奖杯。该模式初期难度较低，适合新玩家熟悉系统。第一个篇章尽量多完成支线任务赚取道具、金钱（JP）和系统经验，将部分累积型的奖杯拿掉。通关后去商店抽取卡片完成6线连锁的奖杯“カスタマイズの天才”，以彻底强化自身。接下来第二、三、四篇章就可以直走主线任务，不用理会支线任务，能节约下大量时间。“J冒险模式”全部完成后，去商店购买所有角色，然后挑战“胜利之路”。“胜利之路”通关后，在“自由战斗”

和“线上对战”补完剩余的奖杯即可。

另外本作有可能发生卡奖杯的BUG。建议在获得部分无法重新达成获得条件的奖杯（例如购买全部角色）前，先以设定（オプション）中的交叉存档（クロスセーブ）上传自己的存档以作备份。如果处于无网络的环境，不妨以其他容易、且可重复达成条件的奖杯（例如编辑BGM的奖杯）来测试当前是否处于卡奖杯的状态，确认完毕再获得。要是该奖杯在测试中没有成功获得，建议立刻重启游戏，然后再次满足条件，直到成功获得为止。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	Jスターズ ビクトリーバーサス	取得其他所有奖杯
铜杯	大冒险の始まり	J冒险模式下获得回忆JUMP号
铜杯	最终决战に临む	J冒险模式下将回忆JUMP号改造为最终形态
铜杯	クエスト初クリア!	J冒险模式下完成1次支线任务
铜杯	我こそはクエスト仕事人	J冒险模式下完成30次支线任务
铜杯	お宝见ーつけた!	J冒险模式下完成1张藏宝图
铜杯	トレジャーハンター	J冒险模式下完成10张藏宝图
铜杯	恶者退治!	J冒险模式下战胜1艘暗黑幻影船
铜杯	ファントムキラー	J冒险模式下战胜30艘暗黑幻影船
铜杯	腕试し!	J冒险模式下战胜1艘幻影船
铜杯	向かうところ敌なし	J冒险模式下战胜30艘幻影船
铜杯	恐れ知らずのチャレンジャー	J冒险模式下加林塔战斗获得1胜
铜杯	世界最强のチャレンジャー	J冒险模式下加林塔战斗获得10胜
铜杯	ドカンと一发	J冒险模式下击破1头怪兽
铜杯	射击の名手	J冒险模式下击破10头怪兽
铜杯	大海の射击王	J冒险模式下击破全部种类怪兽
铜杯	见习い船大工	J冒险模式下装备1个回忆JUMP号的强化部件
铜杯	最高の船大工	J冒险模式下装备3个回忆JUMP号的强化部件
铜杯	一人前になりました	J冒险模式下1个角色的等级升至30
银杯	世界を制する者	完成J冒险模式1个篇章
金杯	キング・オブ・Jアドベンチャー	完成J冒险模式全部篇章
铜杯	强者への道	胜利之路取得1胜
铜杯	胜利への道	胜利之路取得20胜
金杯	荣光への道	胜利之路全制霸
铜杯	记忆に残る1胜	自由战斗取得1胜
铜杯	バトルマスター	自由战斗取得20胜
铜杯	ようこそオンラインバトルへ!	线上对战1次
铜杯	オンラインバトルの常连	线上对战20次
铜杯	初の称号	获得1个线上对战称号
铜杯	初のプレイヤーアイコン	获得1个线上对战图标
铜杯	カスタマイズの第一步	在J定制中装备卡片
铜杯	ナイスボーナス!	在J定制中发生1次卡片连携效果
银杯	カスタマイズの天才	在J定制中同一个盘面发生6条线的卡片连携效果
铜杯	コツコツ贮めよう!	通过战斗获得JP
铜杯	ショップの商品が增えるよ!	努力、友情、胜利任意一系等级提升
铜杯	初めての买い物	在商店中消费JP
铜杯	セレブヒーロー	消费JP累计达10000
铜杯	何がでるかな!?	使用硬币抽取卡片
铜杯	カードゲット!	获得1张卡片
银杯	カードコレクター	获得100张卡片
银杯	超レアゲット!!	获得★★★★级卡片
银杯	バトルスター大集结	购买全部战斗角色
银杯	サポートスター大集结	购买全部援护角色
铜杯	お好きなBGMでどうぞ	在BGM编辑模式下编辑一次BGM
铜杯	アピール名人	累计使用50次挑衅
铜杯	アルティメットファイター	累计使用50次超必杀技
铜杯	爆裂神	累计发动50次胜利爆发
铜杯	固く结ばれた绊	累计使用20次交叉破坏
铜杯	ディフェンスの鬼	累计使用20次完美防御
铜杯	サポート爱!	累计发动100次援护攻击

难点奖杯打法



我こそはクエスト仕事人



铜杯

一周目的支线任务总数已经超过30个。建议一周目完成全部支线任务，之后就能完全无视支线任务直奔主线了。

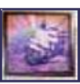


トレジャーハンター



铜杯

藏宝图可在商店中购买获得，身上持有1张时无法重复购买。在持有藏宝图的情况下，按下Start键查看大地图，会看到地图出现闪亮之处（如果没看见，就说明在其他区域的大地图里）。将船开到闪亮的中心处移动一下，撞到宝藏就会自动反应并获得。注意宝藏的发现区域极小，有必要时请用地毯式搜索。



ファントムキラー



铜杯

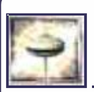


向かうところ敌なし



铜杯

前者是战胜暗黑幻影船（外形像高科技战斗机，带有黑色气场），后者是战胜普通幻影船（外形跟回忆JUMP号相似，前期到处都是的敌船）。由于是累积型奖杯，30胜可以平均分配至4周目，按照自己的步调来歼灭。

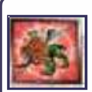


世界最强のチャレンジャ－



铜杯

在“J冒险模式”下的“カリン塔”处，按△键进入可以消耗道具“カリン塔のバトルチケット”来挑战超强的敌人。这里的战斗全是1对1的单挑战，只有1条命，对战对手为赤犬、山田太郎、杀老师、宇智波斑和拉奥五人随机抽选（只有已在冒险模式中出现过的角色才会在此出现），最初难度为6★，战胜一次后同一名对手再次出现时难度为8★，最后为10★。如果不是实力够硬的玩家，建议搭配好J定制的卡片后再来挑战。“カリン塔のバトルチケット”后期可在商店中购买。



大海の射击王



铜杯

游戏中共有四种不同的怪兽。其中在JUMP世界有三种，分别是分布在地图左侧的奇美拉兽，中央的粉色猪和右侧的猛犸象，而上层世界还有一种般若熊猫。全部用船上的大炮击破即可。

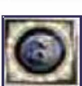


荣光への道



金杯

“胜利之路”中分为关卡完成率和挑战任务完成率，而奖杯所要求的“制霸”，仅仅只是关卡完成率。意即玩家打过所有的关卡就行，连区域制霸都不用达成。



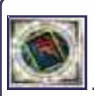
オンラインバトルの常连



铜杯

虽说是线上对战的奖杯，不过并不一定要与人对战，自己建房间直接开电脑打也能达成。其余几个线上对战的奖杯也是一样。





カスタマイズの天才



铜杯

作品中身分为“学生”的角色，相互之间都是可以连携的，所以只要放满学生角色的卡片就能轻松获得该奖杯。注意卡盘上两侧有两个位置只能装备冒险模式专用卡片，这种卡片只能在冒险模式中完成特定支线任务来获得，详情请参考《掌机王SP》第220辑相关攻略。



カ－ドコレクタ－



银杯

建议从最便宜的铜币开始抽起，大概抽完铜币，然后银币抽到接近一半时就能获得该奖杯了。



バトルスタ－大集结



铜杯



サポ－トスタ－大集结



铜杯

可购买角色的数量是由“友情”的等级来决定的，因此想获得这两个奖杯，除了需要足够的JP外，还得事先将“友情”提升至MAX。商店中可用JP购买直接提升大量经验的道具，后期就靠这个来升级了。注意这两个奖杯正如前文“白金综述”中所述，属于不可重复达成获得条件的奖杯，如果遇到卡奖杯BUG，玩家就得删档重新打10小时才能获得。建议在满足条件前先重启一下游戏甚至机器，保证万无一失。



固く结ばれた绊



铜杯

在自由战斗模式下，将队友COM的等级调为5★，对手COM的等级调为1★，体力调至140%，关掉其余角色保持2对1的局面。开战后不断用连携攻击始动技攻击对手，队友一般都会配合发动派生攻击，然后不断点△，直到出现两人连击的特写画面，才算完成一次。注意该奖杯（以及其他同类型奖杯）都要在完成战斗并存档后才会获得，所以战斗一定要打完，不要中途退出。

掌门人

主持 马修&胧月&库玛
插画 西瓜树

时间过得真快，一转眼4月份都过去一多半了，很多玩家期盼的游戏也都陆续到来，开年便这么给力，各位玩得都还爽吧？虽说是春天容易犯困，但是面对大作大坑，相信还是有很多人和马修我一样忍着困去填坑的，唉，说实话，这样不好，真的不好，毕竟身体才是体验游戏乐趣的本钱，所以各位熬夜填坑党们，我们一起放缓我们的填坑节奏，留着健康硬朗的身体，来挑战以后更多的游戏大坑吧！插科打诨的闲话说到这里，接下来，就来开始我们本辑的“掌门人”吧！

写攻略的困难

实在玩不起正版，现在都只有看攻略了。请问小编们在写攻略的时候有什么特别的困难吗？

玉林 陈海松

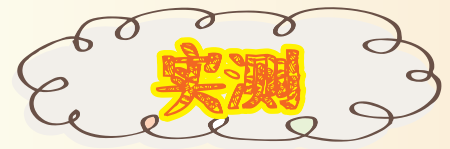
虫无兮： 对于整条脊椎都有毛病的我来说，要如何找到一个合适的姿势来长时间面对一个游戏是最困难的……

苍穹： 我觉得最大的困难是时间，一旦截稿日和工作任务定下来，无论是需要花上百小时的要素，还是难到“变态”的BOSS，都得克服。

马修： 有时候碰到很卡人的新要素，怎么都打不过去而截稿日在倒计时，那感觉很崩溃的。

阿鲁： 写攻略不困难，就是困。

白菜： 不得不认同。



都说每逢佳节胖3斤，我为了试验这句话准不准，把春节要吃的东西都吃了一遍，要做的事情都做了一遍，也没怎么锻炼。春节过后一测体重，你猜怎么着？瘦了4斤！太神奇了！

北京 阿龙

虫无兮： 我觉得“要做的事情都做了一遍”中暗藏玄机。

阿鲁： 你是想证明其实你平时比春节的时候吃得要多？

马修： 或者是春节期间的饭菜没让龙哥食欲大开？

白菜： 这条可不能让苦壕看到。

库玛： 这位同学，你是我这种喝水都会长肉，看美食节目都会胖十斤的人的敌人……

苍穹： 苦壕你明明是边看美食节目边吃零食造成的吧。

只言片语 | 上大学没时间了，回函表也好久没寄了。但小编要记住，哪怕我没寄回函表，我也会一辑不落地继续支持《掌机王SP》。（韶关 Magic）

本辑话题由常州 神叹读者提供



掌门话题

有没有因为玩游戏和人发生过矛盾?



库玛

因为以前只跟女生打过游戏，所以就算互相拖后腿也都是在一片其乐融融的氛围中进行的。



苍穹

大学时曾执着于《魔兽争霸3》的对战，网战难免有输有赢，技不如人的输倒也心服口服，不过作为一个NE每每遇到“WS流”战术总会打得十分窝火。当然隔着网络不可能发生什么矛盾，顶多打“猥琐流，厉害厉害、佩服佩服”之类的文字冷嘲热讽一下发泄不满。



胧月

真正的矛盾应该没有吧，不过我玩团队游戏时很不喜欢被拖累，因此奉劝大家玩那些容错率很低的游戏，刀塔啊录啊录啊三国杀什么的尽量不要跟关系很熟但又水平差距较大的人组队。



虫无兮

以前从未玩过《CS》直到大学时某个妹子拉我入坑，由于不擅长FPS，基本上一联机就会被身为《CS》老手的妹子骂，某一次还在椅子上被踹下去了……所以FPS苦手的病一直没治好。



白菜

对于格斗游戏玩家来说，打到吵架简直就是家常便饭。



乌冬

学生时代经常去街机厅，被不良少年勒索游戏币可以说是家常便饭，当然这都是单方面的，算不上矛盾。而后来有了自己的主机很少去游戏厅后，因为游戏的问题也被父母教训过很多次，当然这也是单方面的，所以应该是没有。



阿鲁

自己倒是没什么印象较深的闹矛盾事件，不过经常在游戏室里看到两个小孩凑钱玩游戏，结果玩到一半因为两人想换不同的游戏玩而发生争执、甚至大打出手的。



马修

家里人反对就不说了。说个玩《口袋妖怪》的事吧，有一年曾经独自就战术问题舌战一群玩家，因为那时的《宝石》版不支持网络联机没法一较高下，所以争到后来不可避免地沦为了抬杠和口才之争，最后不欢而散……

关于赶攻略

小编们是不是为了赶攻略，而不能花大量时间在自己喜欢的游戏上?

南宁 李仕政

胧月：时间正好冲突的话会导致这种情况，不过大部分是家用机的场合。掌机的话，既然喜欢一般都直接去做攻略了，虽说不做自己喜欢的游戏的攻略才是最好的。

苍穹：只要时间不冲突的话，我更倾向于喜欢的游戏要自己做攻略，哪怕再累最后也会觉得值。现在还在后悔2013年有几款正GAME自己没有空写。

白菜：既然你这么喜欢《世界树迷宫》，《Persona Q》你就领走吧。

阿鲁：是的，我最喜欢的游戏名为“睡觉”。

虫无兮：因为自己喜欢的游戏系列大部分已经死了，所以倒也没有什么问题。我相信每一款游戏都有玩的价值，借着做攻略的机会尝试不同类型也是好事。

马修：就个人经验来说，接手陌生的游戏、哪怕是游戏介绍，都可能让自己发掘到颇对自己口味的不知名好游戏。

摄影社

三个月没玩游戏没看动漫，班级名次直接前进17名。加入学校摄影社后，入手了一台单反，瞬间文艺度上升!

乌鲁木齐 贺若愚

库玛：土豪，我们做朋友吧。

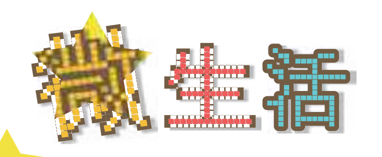
阿鲁：单反毁一生的节奏啊，赶紧弃坑吧，二次元的消费便宜多了。

白菜：这是准备转职“现充”还是准备进军COS界?

虫无兮：这摄影社想必是土豪的集中营……

马修：听起来这单反是入摄影社的投名状?

只言片语｜因为我是《机战》游戏的狂热粉丝，所以我特别钟情于《时狱篇》。（上海 顾春军）



库玛×死蠢的日常

在4月，库玛的智商呈现了无尽的下限形式，比如跑去杂货店买502胶，结果张口就说自己要520，弄得杂货店的小哥投来了异样和戒备的眼光；上班临出门时满房间找钥匙，在都快赶不上地铁的时候才想起钥匙就在平时一直放着的钱包里；录新作演示视频的时候搞反了停止键和收录键，一打开素材文件全都是选存档啦满地图跑来跑去啦无意义的读盘画面什么的，然后迫不得已又只能花了一下午重录了一遍……目前智商严重透支的库玛以顺利活过4月而努力着……

机智的鲁叔

（某日，鲁叔和库玛又想吃大餐了，但苦于无法说动白菜和乌冬，于是鲁叔趁乌冬回寝室睡觉的时候对毛老师展开了击破战术。）

阿鲁： 毛老师，晚上吃牛肉店不？

白菜： 怎么了？不是说了不去嘛。

阿鲁： 苦壕说服了曾锅。（←其实没有，但库玛没有吭声）

白菜： 不愧是苦壕。（←单纯的毛老师）

白菜： 什么时候去？（←行动派的毛老师）

阿鲁： 半小时后吧，曾锅貌似在寝室睡觉，到时候你叫下他。

于是半小时后白菜和乌冬来到了公司楼下，知晓了真相后大家握（hen)手(zou)言(lu)欢(shu)，然后开开心心（？）地走向了公司附近的牛肉店。

库玛/苍穹×Wi-Fi

（某日库玛在公司用Wi-Fi升级PSV的系统，却发现上面显示的更新时间是7小时，而其他人都很快完成了系统升级……）

库玛： 为什么就我的系统升级需要那么长时间？

胧月： 长相问题？

库玛： 可恶，我的美貌又被嫉妒了么！

苍穹： 古人闭月羞花，库玛大大闭WIFI羞网线是个什么水准？

库玛： 美到没朋友的水准！

（第二天，为了写《无双》攻略的苍老师用Wi-Fi下无双的补丁）

苍穹： 《无双》补丁一下载就报错。=_,=

胧月： 你们美貌一族的困惑。

库玛： 不要加“们”，今天我变丑了，下载速度还不错。

苍穹： 一选择cross save就报错，然后还不让在短时间内重新选择……

库玛： 现在自毁容貌还来得及。

岛上高校

我们学校的高三部在一个岛上（小编们可以搜一下“宁波二中”）。一想到马上也要去的我，心底一阵逃离克隆岛的赶脚……

宁波 陆廷宇

虫无兮： 这位同学最好赶紧入一张《超级枪弹辩驳2》，有事可自救，无事可打发时间啊！

库玛： 怎么有一种《大逃杀》的既视感……

白菜： 自古岛上多命案。小伙珍重。

马修： 好吧，我只想到了那景色该多赞……



过年最痛苦的莫过于看到众兄弟狂晒对象照片，而身处兰州某著名“少林寺”工科院校的自己只能在心中默念“给老娘去死去死去死……”（好像哪里不对）

廊坊 谭翌晨



胧月： 不是我说，先把这自称给改了吧……

马修： 大学只是一个开始，工作几年还不找对象，你家人就该帮你找了，别急。

虫无兮： 我身边自称“老娘”的大多都很受女孩子欢迎，要相信工科生也有春天。

白菜： 仔细想想，不为错……

只言片语｜期待PSP上的下一代《铁拳》，同时期待3DS上的下一代《雷顿教授》。（青岛 阳光Sunshine）

219辑调查之是否因玩历史题材喜欢某个历史人物，以及进一步了解该人物的历史？

本来就很喜欢，玩了《无双》后就更喜欢了。

武汉 猫丸

玩《真·三国无双》时有过这种想法，但是一想到要去了解某位大将的历史信息或资料时，就会赖在地上不起来了……

宁波 sign

小时候玩《吞食天地》就喜欢赵云，后来三国游戏玩了无数，《三国演义》、《三国志》的漫画和连环画也被我翻烂啦！赵云的各种经历也是倒背如流。

石家庄 Lininter

玩《战国无双》多少了解点日本战国史，但看过《明朝那些事》里关于万历年间的朝鲜战争，感觉三观有毁。

上海 王菁益

大概20多岁的时候玩GB上的《吞食天地》，我喜欢上了刘备这个历史人物，知道他是汉室宗亲，并且了解到与其有关的“三顾茅庐”、“桃园三结义”的感人故事。

上海 顾春军

这个……最多的就是“《真·三国无双》系列”了吧。一般都是玩到有不认识的人或不熟悉的事件会主动去找度娘或者百科去了解。虽然KT老是喜欢夸大，不过也托这个系列的福，俺对三国的了解也在不断深入。

苏州 浩瀚无边

有，比如典韦，去了解后才发现他是个悲剧。唉，说多了都是泪啊！

浙江 陆廷宇

原本对三国题材就比较感兴趣，在接触《真·三国无双》后更加深了兴趣。而《战国BASARA》和《战国无双》则让我对日本战国时代的历史有了一定的兴趣。

广州 朱思远

本人对历史不是很感兴趣，曾经历史会考还要补考！以前在FC上玩过三国游戏，所以对三国的历史故事比较感兴趣，总能联想到游戏里去，故学习一直不好！

玉林 陈海松

有因为玩某个历史题材的游戏喜欢上某人物，但并没有进一步去了解。或许我只喜欢该游戏中的历史人物的人设而已，比如王元姬。

广州 噗噗熊

马修：看了一下，被关注最多的果然是三国和战国，嗯，KT和Capcom在激发玩家历史求知欲上立功了！

宝贝女儿

大年初三那天宝贝女儿趁我不注意把我的PSV扔进了她刚洗完澡的洗澡水里，真是开年就遇倒霉事啊！

天津 牛佳琳



白菜：晒女儿的，鉴定完毕。

库玛：说不定这是你女儿对你整天打游戏不陪她的无声抗议，虽然从某种程度上来说这样的抗议确实略显简单粗暴。

虫无兮：很多东西都有注明：不要把本产品放在小孩子够得着的地方。

马修：也没什么倒霉的啊，破笔财而已，以后多注意就是。如虫无兮所说的，很多东西都不要让宝宝够到哦。

年度目标

新的一年首先要高考顺利！目测厦大比上海交大更符合我的口味，全国最美的校园嘛，所以要向厦大努力！之后的假期要填坑+打工，多学几门技能！上了大学之后一定要找到妹子，啊不对，是机油！就这样本人的2014完美落幕。游戏方面嘛，能大量地填坑就好了（尤其是《七日死》），还要购入PSV-2000！最后希望上了大学之后能多投稿给《SP》，历练历练自己。！

大连 刘昊

胧月：厦大一直有个“吓大”的笑话，走出来腰板忒硬，另外方便帮我跟易老先生要张签名照吗？以上皆是玩笑。对读者们的年度目标稍作总结，大致可分为：1.玩更多游戏；2.赚更多钱；3.学业有成。学生朋友几乎没有例外地都填了第三条，说明玩物未必丧志啊。

马修：NDS时代过去那么久了，《七日死》的汉化版都出来多长时间了，你竟然还坑着？该不会是因为害怕吧？那不是和我一样了么？好吧，为我们同样坑得遥遥无期的《七日死》握手吧（哭）。最后也祝大家的年度目标都能顺利达成！

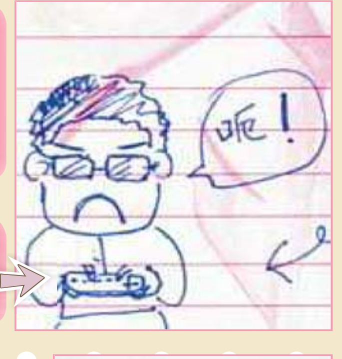
只言片语 | 很喜欢《最终幻想》，也很期待《交响旋律 最终幻想 谢幕》。另外也期待最新的《蜡笔小新》，因为我很喜欢小新。（广州 杨洪）







马修：高伟同学是职业插画师，这张图虽然简单但足以看出其功底。（洛阳 高伟）

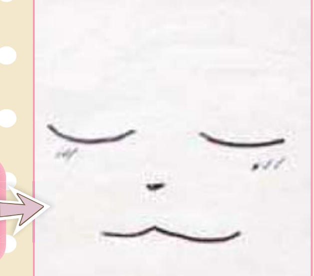


马修：喷神James的嘴画得还挺像。（青影ひかり）



马修：有一种猛（萌）禽叫陆行鸟。（南宁 梦吉陆行鸟）

马修：现在应该有不少PSV游戏了吧？（柳州 猫熊）



马修：眼熟，难道是某口袋妖怪在打盹？（苏州 血祭狂歌）



不知道《掌机王SP》和《UCG》的编辑们相处得如何？

天津 才子

马修：都是一起的同事，自然关系融洽啦，而且现在合作也更多了。

看到"小编寄语"里白菜对"鬼压床"现象的描述，发现自己原来也发生过这样的事，而且不止一次，每回这样的事情发生后我都会被吓一跳……

北京 阿龙

马修：这种现象往往是太疲乏所致，尤其是游戏党，熬夜打游戏到困得挺不住才睡时，很容易出现"鬼压床"，所以大家尽量别这么拼啊。

买游戏不在当年买，等一年后再买，否则太贵，而且游戏跌价太快。

上海 李震华

马修：也是一种玩游戏的方式，经济实惠，不错。不过还是要有面对喜爱的新游戏发售却不为所动的定力才行。

3DS LL什么时候可以方便地看3D电影？

青岛 党政

马修：美版e商店有专门的3D电影服务。但我印象里3DS LL还没出来时就有论坛在压3DS用的电影了，只是很久没关注，不知道现在怎么样了。

在下觉得，就算是为提高游戏的耐玩性，也不能把稀有道具的获得率降得太低，有些稀有道具的获得率因为低得太离谱而让在下觉得那个道具早已是可有可无了。

潮安 未希

马修：说得太对了，各种刷刷刷……其实刷也没什么，厂商要把握好度，个人来说，《口袋妖怪X·Y》的孵蛋系统出V的概率就蛮能接受的。

PSV出了《战神》，能一定程度上拉高PSV的人气吧。

苏州 木下新一

马修：虽说现在PSV凭借《初音》、《机战》等已经人气大升，但还是希望能像PSP版那样有新的《战神》登陆在PSV上。

前些日子翻看《UCG》，正好一位同学过来看到了PS4的图片，便来了一句"《马里奥》在PS4上卖得好不好"，我就……

泉州 郑焜墉

马修：本来想说"不知者不怪没啥可嘲笑的"，但转念一想，你同学连PS4都知道，起码对电子游戏也有关注和了解，你确定他不是在和你逗闷子？

《三角力量2》有些太简单了，期待下一作《塞尔达传说》回归本色，总体还是很满意的。

上海 Ceci

马修：其实相比于第一代《三角力量》的时代，现在的游戏整体上难度都下降了，毕竟游戏作为商品还是要迎合玩家迎合市场的。

希望小编对游戏的评测，更有针对性。指出适合哪些玩家，哪里好玩，缺点在哪。让玩家通过年鉴能更直观地了解哪款作品适合自己。

淄博 Honey

马修：这个非常难啊，年鉴本身字数有限，而推荐玩家群体更是难上加难，毕竟每个人都有自己的见解和喜好倾向。所以呢，我们的年鉴只要是把游戏介绍给大家，而是否适合自己，大家根据介绍结合参考评分来判断即可。

当年被迫砍掉硬件业务的世嘉依然活跃在游戏业界，任天堂连年亏损最终会不会砍掉硬件业务呢？

湘潭 周哲

马修：记得不久前任天堂刚搬进新的办公大楼，这位同学暂且不用为任天堂担心了。其实作为玩家，我们好好享受游戏即可，喜欢的就买正版支持下，不喜欢的无视即可。至于业界和厂商，时间最终会诠释一切的。

稿费样书在召唤

以下作者因为未能联系上，使得稿费、样书一直未发，现在属于你的稿费还在召唤着各位，看待消息了请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话，更早的未收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语 | 期待《刀剑神域 虚空碎片》中文版，原作粉，不解释。（晋中 马勒个修）

FM22.2
2货
广播电台
开始播音

马修：这广播电台有没有什么好玩的段子呢？
（北京 阿龙）



马修：表情很别致的一张皮卡丘……貌似是皮卡丘，没错吧？
（大连 曾哥）

马修：高人气的可爱卡比，期待在《任天堂全明星大乱斗》里的表现吧。
（青岛 党政）



马修：这图实在是太形象了。
（武汉 猫丸）



马修：看着像黑色喜剧里面的角色感觉呢。
（上海 Mr.翔）

马修：为啥觉得“好帅”那张纸后面会是个光头。
（汕头 Melmen）



花出去的钱是自己的

我有个习惯，就是每周交给女友100块钱。现在想买机器，可姑娘不允许……还是阿鲁说得好啊，花出去的钱才是自己的啊……鲁叔救我！

汕头 郑国凯

马修：还没成为一家人你就这么给钱了？

阿鲁：我可以理解为你在秀恩爱么？

苍穹：给出去的钱还想要回来？

白菜：女友和钱不可兼得啊。

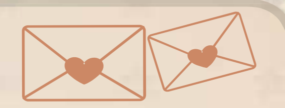
胧月：你这钱不是也花出去了么，买到的好感度不算？



库玛：往好的方面想，说不定生日礼物就是妹子通过每周收刮一百块辛苦存起来给你买的机器！

胧月：没可能。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元 。217、218、221辑，定价：19.8元。

《口袋玩家》： 28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75、76辑，定价：18元。《口袋妖怪 X・Y》攻略本，定价：45元。

《3DS专辑》： VOL.6、VOL.7，定价：35.00元。《PSV专辑》：VOL.8，定价：35元。《PSV宝典》，定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14，定价：32元。

《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931－4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语｜《轨迹》的每一作都至少三周目，期待《闪之轨迹》中文版。（苏州 nero）



《舌尖上的中国》第二季总算是开播了，不过这次改成了每周只播一集，于是吃货们每个星期只能享受到一晚痛并快乐着的过程了。不同年龄段的人看这片子时的感触是不一样的，像我这种年纪又在外地打工的人，估计更多地是看到片子中透露出的一种思乡的情怀。不过当我看到豆花那段的时候瞬间想到的却是——甜豆花和咸豆花两党之争估计又要开战了吧。

《MH4》护石炼金怎样才能炼出高质量（高点数+3洞）的护石，如斩味+5（3洞）、回避性能+6（3洞）？

苏州 nero

刷护石一般都用天运の炼金术，这种炼金出的护石质量是和拿去炼金的护石挂钩的，基本是作为素材的护石越好，出的护石质量越高、数量也越多。不过这里还牵扯到是否使用未知の护石和神秘の护石的情况，详细可参考下表。以你的要求来看，由于斩味+5（3洞）和回避性能+6（3洞）都是古びたお守り出的龙の护石就能有的，所以无需使用到未知の护石和神秘の护石，这样出古びたお守り的几率还比较高，放3个女王、王或龙の护石反复刷就可以了。当然，如果你想再有效率点的话，可以用护石的乱数特定法，详细可参考218辑《MH4》的“研究中心”栏目。



炼金出的护石种类	几率	
	不使用未知の护石和神秘の护石	使用未知の护石和神秘の护石
なぞのお守り	12%	10%
光るお守り	53%	45%
古びたお守り	35%	30%
歪んだお守り	—	15%

廉价版的《胧村正》与普通版有什么不同吗？

汕头 梁恺杭

大部分廉价版与普通版的区别仅在于外包装，玩家无须担心廉价版的游戏因为价格低廉了而会比普通版少什么东西。甚至如PS3版《战场的女武神》的廉价版还厚道地附赠了一弹DLC，不过这只是个案。另外，部分游戏在稍晚推出廉价版或其他地区的版本时，还会整合进更新补丁。

日版PSV游戏的廉价版目前都是采用这种封面样式，对游戏封面有特殊执念的玩家需谨慎考虑。

《真·女神转生4》如何快速升级和赚钱？

漳州 滕一驰

有一种比较破坏平衡性的办法，使用后会导致游戏难度大幅下降，慎用。首先在妖精程序（バロウズアプリ）里学会ファンド，并且队伍里拥有一只身怀紧缚系魔法和吸魔的仲魔。战斗时先令敌人陷入紧缚状态，再对其使用会话技能ファンド，每次都能获得经验和金钱。之后一直用“次へ”来

只言片语 玩完《真·三国无双》，接下来的日子就靠《战国无双4》了！（宁波 稀幻）

推进回合，每次轮到主人公行动时就ファンド，直到紧缚效果消失为止。效果消失后再次让仲魔令其陷入紧缚，MP不够时就吸魔。反复以上过程，短时间内就能快速升级并赚钱了。

我在《暗魂献祭Delta》里做寻找宝物的任务时，有时候明明看见魂片在柱子旁边，可打完小怪后却发现魂片换位置了，是我路盲还是游戏有BUG啊？

西安 小菜

本作中，部分任务、特别是寻宝任务中的魂片，是会缓慢移动的，进入心眼模式仔细观察就不难发现，所以你不是路盲，游戏也没有BUG，这一切都是魂片的错。

PSP上有没有比较完美的GBA模拟器？在哪下载？怎么安装游戏？

南宁 AXG

推荐“gpsp”，就个人使用来说相当完美，而且有中文版，可以搜索最新版本下载。

最近弄丢了PSN的密码，请问忘记密码该怎么补救？

广州 杨洪

因为你没有说自己的PSN是什么服的，我就以日服为例吧。首先用电脑登录以下网站https://account.sonyentertainmentnetwork.com，并选择“パスワードを忘れたら？”。随后输入自己的PSN账号以及注册时填写的出生年月日。成功后在注册PSN账号所用的邮箱中，就会收到重新设定密码的地址链接。前一段时间出于安全考虑，大量的PSN账号都被官方要求重设密码，如果注册时的生日是随意填写的就会麻烦很多。

最近买了《JUMP全明星 胜利之战》玩，联机的时候总是搜不到信号好的人，有没有什么办法改善一下？

郑州 江安云

只要你人还在中国，这个问题就很难解决。总之尽量结识国内的玩友一起玩，是最能保证速度的方法。另外本作与日本玩家联机的情况下，就算是1格信号，有时候也仅仅是稍卡，还不到不能玩的地步，这位同学不妨尝试一下。

PSV-2000与PSV-1000就画面而言哪个更好？请小编推荐下到底是买哪个型号合算呢？

上海 郭子杰

从之前做过的评测来看，PSV-1000由于使用的是OLED屏幕，在颜色饱和度、可视角度、抗反光性以及屏幕响应时间（也就是残影问题）都优于PSV-2000。但在实际游戏过程中玩家其实并不会直接感到十分明显的差异，再加上PSV-2000在使用时也不如1000型那么累眼，因此也算是在其画面表现方面的一个正面效果。目前PSV-1000比2000型便宜一点，但个人还是比较推荐PSV-2000，因为除了更长的续航时间外，2000型突出的轻便性，也使得玩家就算躺在床上玩，一时手滑被砸到脸也不会像1000型的那么痛。

最近才在淘宝买了《MH4》，但是不知道玩时能不能和全球玩家联机？过去不断推出的DLC现在下载还有效吗？大家口中所说的小黄纸是什么？

宁波 陈府延

和全球玩家联机这个没有问题，只要游戏中开放了集会所，而且拥有可以连接无线网络的环境即可。《MH4》的DLC也不会过期。至于小黄纸，指的是3DS游戏和硬件所附赠的含有任天堂会员俱乐部点数的纸片，因为是黄色的，所以俗称小黄纸。

《口袋妖怪 X・Y》要怎样收齐所有御三家？《口袋银行》可不可以把《X》和《Y》里的精灵里相互传呢？可以的话具体方法是什么？

用传统的方法——两个版本互传。举个例子，在《X》版本选火耳狐，《Y》版选泡泡蛙，把火耳狐交换到《Y》版本，然后《X》版删记录重新开档，选针栗鼠换到《Y》版本，这样就收齐御三家了。而《口袋银行》的一大作用就是方便了一台机器实现多版本互传，只要是插在有《口袋银行》的3DS上的《口袋妖怪 X・Y》，都可以下载到该机器上《口袋银行》中的精灵。

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

袁文滔　昵称：城仔

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《暗魂献祭》、《P4G》、《龙之王冠》
地址：广东省高州市高州中学高中部
邮编：525200　QQ：1099862512
Email：1099862512@qq.com
电话：13068535392
想说的话：期待PSV上的《战神》新作。

孔繁泽　昵称：大叔

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《讨鬼传》、《MH》、《弹丸论破》
地址：黑龙江省大庆市让胡路区乘二村11-DL-2-202室
邮编：163000　QQ：450147616
Email：450147616@qq.com
电话：13845921268
想说的话：一天天地做题，我……算了，期待高考后的解禁！

代亚平　昵称：亚平

性别：女　年龄：27
拥有掌机：GBC、GBA、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《心跳回忆》
地址：河北省承德市双桥区西大街粮市工行回迁楼4号楼3单元106
邮编：067000
电话：13293211780
想说的话：如果拥有一台3DS LL的话，本姑娘一定是《MH4》中的女汉子。

余行健

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、PSP、NDSL、3DS
喜欢的游戏：《MHP》
地址：浙江省杭州市上城区姚江路春江花月月华苑4-4-501
邮编：310008　QQ：2536859840
Email：2536859840@qq.com
电话：0571-87243960
想说的话：出来吧！《MHP4》的怪物们！

王祖星　昵称：SYO-cy镜像

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS、NDSi、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：江西省南昌市青云谱区何坊西路178号5栋3单元801室
邮编：330001　QQ：1348643655
Email：1348643655@qq.com
电话：15079185989
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　《口袋》的资料篇可别再出双版本了……（天津 左路狂飚）

王治杰

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS、GBA
喜欢的游戏：《高达》、《MH》
地址：海南省海口市海秀区农垦一供11幢二单元701
邮编：570206　　QQ：751560436
电话：13876389979
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

袁义海

昵称：小海

性别：男　　年龄：35
拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP、NDSi、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《马里奥》
地址：安徽省马鞍山市花山区湖南东路东城花园一村
邮编：243000　　QQ：513655978
Email：513655978@qq.com
电话：18655510415
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

赵辰

昵称：cher

性别：男　　年龄：25
拥有掌机：PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《塞尔达》
地址：北京市丰台区芳城园二区4楼1107
邮编：100078　　QQ：352111088
Email：352111088@qq.com
电话：13810013041
想说的话：希望自己这辈子能中一次大奖！

周哲

性别：男　　年龄：33
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：很多
地址：湖南省湘潭市雨湖区泗洲庵50号5单元112号
邮编：411100　　QQ：2025649771
Email：apacazumi@gmail.com
电话：13875259697
想说的话：年纪越大，世界越大。

方志毅

昵称：恶魔之舞

性别：男　　年龄：25
拥有掌机：GBC、NDS、3DS、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《马里奥》、《龙之王冠》、《机战》、《无双》
地址：上海市嘉定区吉镇路445弄39号603室
邮编：201824　　QQ：364206953
Email：fangzhiyi@vip.qq.com
电话：18801799828
想说的话：希望《掌机王SP》组织魔都掌机大聚会！

王友润

昵称：二P

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：3DS、3DS LL
喜欢的游戏：《重装机兵》
地址：广东省潮安市庵埠镇亨利路44号
邮编：515638　　QQ：1197046228
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

李宗伟

昵称：ghost

性别：男　　年龄：28
拥有掌机：GB、GBA、NDS、PSP、3DS
喜欢的游戏：《塞尔达》、《机战》、《马里奥》
地址：安徽省合肥市蜀山区潜山路清源新村4幢505室
邮编：230061　　QQ：38337615
Email：ghost627@163.com
电话：18005693675
想说的话：年龄大了后才发现，越来越难遇到志同道合的朋友了。最爱玩《机战》！

韦禄丰

昵称：star D

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋》
地址：广西贵港市港北区贵港高中1201班
邮编：537100　　QQ：812978083
Email：812978083@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　希望能多出“第九美术馆”这种综合类专栏。（上海 盛叙东）

小编寄语

虫无兮

●前阵子买了知日的《了不起的推理》，终于深刻地体会到了其一直为人诟病的排版问题，连基本上只看文字的我都觉得有点看不下去了。书的内容覆盖了小说、漫画、电视剧、游戏，甚至还提到了真正的侦探业，不过其重心还是以日本的推理小说为主。书里有不少名家访谈，不过没有太吸引人的地方，或许只有岛田庄司的部分比较有启发性。虽然对于小说的介绍还是以名家作品为主，不过有几篇文章中推荐了一些相对另类及小众的作品，对于吃惯了大鱼大肉的推理小说读者来说，是个不错的选择。

●回了一趟老家，坐在厦深高铁上发现车内装饰高档了许多。对于只买到站票的乘客，车上还会亲切地提供小凳子。对比起来，同样价格却人满为患的广深和谐号真是差太多了……

胧月

▲“走字底”和“走之底”的教学误区几乎伴随了我20年，这也是方言影响标准化教育的个例，更可怕的是从小到大身边所有人都与我抱持着相同的认识。当然，我还是很热爱自己的方言的，固然它有一定的局限性——比如它的发音非常适合吵架或插科打诨，却绝不适合谈情说爱，难怪现在家乡的年轻人虽然未曾忘本，你侬我侬时就立即转成普通话了。之后我又仔细琢磨了一下，觉得不能一概而论，如果是个死傲娇说不定也挺适合。

▲延迟了两年才知道ゆも退出唱见界，nico上的所有自投稿作品也删除殆尽。其实自己对她也不算很迷，但意识到就此消失掉一个人并且绝无可能再遇到，还是挺惆怅的。糟糕的是她的《炉心融解》我只收藏了与リツカ合唱的版本，谁有独唱版求分享。

库玛

★前段时间和乌冬两人一起打“猛汉”的海贼任务，我继续发扬“这也忘了带那也忘了带”的光荣传统，在斗技场拦怪时还把恐暴龙和金狮子跟自己关在了一起，乌冬在一旁白眼都翻成MAX状态了。打完后他出了七个任务票券，我却只有一个……唉，早知道就不在游戏一开始说什么“我一次性拿齐票券就不跟你打了”这种作死的话了……

★一直觉得自己头脑不够灵光，所以对于想做和该做的事从来都只能凭一腔热血并尽自己的最大努力。不过之后回过头来看时就会感叹自己幸好当时有足够地努力。对于以后可能都无缘再踏上的人生分支，最欣慰的事恐怕就是努力过后的不留一点遗憾吧，我想这应该也是最美好的告别。

苍穹

◎近期身体状态一直不佳，又因为某些原因导致毫无食欲，再碰上《战国无双》这种反复测试条件测到死的攻略任务，结果就是——瘦了6斤。几位喊口号立志减肥的同学，下次《无双》新作发售的时候请主动啊。

◎测试《战国无双4》秘武条件至藤堂高虎时突然发生死机，之后进游戏就报错、一选人就死机，反复折腾了许久未果，最后只得用白金时上传的云存档来修复。虽然损失了20几个小时的进度，但庆幸的是至少没耽误截稿。红白机的记忆电池时代还依稀如昨，感慨科技发展迅速的同时，惊觉自己两鬓的白发已是越来越多，这把年纪已经不能算“少白头”了……

澄香（美编）

☆加班截稿当天脖子僵硬，于是拿着前一天美容院做活动时买的一百元三次肩颈护理的卡试着去做了一次，没想到做的还挺认真仔细，效果也不错，感觉还挺值的！

sienna（美编）

◆《舌尖上的中国2》出来了，看完后总感觉好饿，看来这不适合减肥的人看（汗）。

◆下周就要和妈妈一起回家祭祖，特别谢谢妹妹帮我们订的机票，弟弟也从西安回来了，从过完年后到现在难得家人又可以聚在一起，想你们。

马修

◆Gameboy，25周岁快乐！GB对本人的意义非凡，不仅是我掌机游戏上领路人，更让我借由其众多精品认识到RPG、SLG魅力，而本命游戏中的《口袋妖怪》和《大战争》也都是因为GB而结识。5年前的20周年专题便由本人主笔，此次25周年专题再次操刀，深感荣幸！

◆为了庆祝《口袋妖怪战斗方块》填坑完毕，当天本人便开了《战国无双4》的坑，忙里偷闲玩了几章还不错，就是感觉难度下降。

◆大概是玩《3Z》时感觉太紧张了忽视了周围的风景，总觉得4代的地面和树这些做得有些糙，与同事以及众玩友说感觉《4》的画面不如《3Z》后，被集体否决。虽说画面没看准，但自认为《编年史》是"《战国无双》系列"难度最高，这个应该没错。但女主角又太对口味，于是再难也得坚持，不能坑……

◆继《口袋妖怪战斗方块》之后，《潜艇战争》也终于达成了全关卡金星、全水手、全潜艇、全涂装的完全收集目标。但是这个坑没平，因为每天网战已然和《口袋妖怪X·Y》孵蛋一样成为了日常。

乌冬

◆现在48G的活动越来越多，虽说这些活动为团体制造了不少话题性，但对成员的心理来说也是不小的考验，难免会有成员承受不了。这不，AKB48G大组阁后的毕业潮都还没有消停，现在总选举临近就又迎来了新一波，不少没有参选的成员都相继宣布毕业，看来运营真该把成员的心理辅导给重视起来了，否则以后这种毕业潮就真成常态了。

◆《第3次机战Z》的复数行动配合地图炮简直成了清杂兵利器，自己游戏中击坠数的前三位就清一色地都是有地图炮机体，而且就连只能杀虫子的巴萨拿都时不时跑上来客串一下。



Juxi（美编）

◆星期天陪家人走亲戚，结果发现个个都比本人的辈份大，年纪大一点的还好，有些比我小了一大截的小朋友，见了面居然也要叫声叔叔，真是人比人气死人，决定以后再也不去了。

◆某天小弟下楼买早餐，其中有几份鸡蛋饼，老妈吃过觉得很不合口味，被各种嫌弃，最后投奔垃圾桶，小弟下结论：还没老姐做的好吃。嘴巴这么甜，第二天本人果断起了个大早……

阿鲁

■这次的《新·深爱+》又可耻地入了主机限定版，原本已经决定不继续在这游戏上扔钱了，可最终欲望还是战胜了理性……幸好我从来没说过"再买XX就剁手"这种话，不然就只能学某开挂的三哥，用鼻子来敲键盘了。



▲我那服役了两年的3DS总算可以光荣退役了，接下来就是3DS LL的宁宁陪咱睡觉了。话说要是下一作还出限定主机，我到底还买不买呢……

白菜

□基本没有网购习惯的白菜，最近终于注册了淘宝号。不过在购买时却遇到了产品性能与描述不符的问题，申请退货还得自己掏邮费，为了退款价格又跟卖家陷入争执。买东西的时候一口一个"亲"叫得是亲热，一到争执的时候各种"你智商不够"、"老师死得早"之类的词汇就铺天盖地而来。早听坊间传言淘宝卖家威风八面，今日一见果不其然。

□原本预计在本辑为大家带来《JUMP全明星大乱斗》的研究，结果实际一写才发现篇幅完全收不住。又因为官方资料各种出错，导致自己实测的时间长得超乎想象。于是，还请大家关注预定5月初上市的《PSV专辑9》（汗）。

□异世界穿越题材竟然只玩游戏不打架！这不科学！——欢迎收看四月新番《No Game No Life》。

咕噜（美编）

◆最近的宫廷剧不玩穿越，玩翻拍了，琼瑶阿姨看了最近热播的《宫锁连城》气得要辍笔。整个剧情和《梅花烙》是如此相似，抄就抄吧，还搞那么雷，超级无语。

◆每次开车在路上，我都很小心，那么严厉的交通法在那里，你怎么着也得心疼一下荷包吧！谁会跟人民币过不去呢？但是，光是开车的人小心翼翼地遵守交通法是不够的，要保证良好的交通秩序，行人遵守交通法也同样重要。长期以来，我们被灌输或者说默认这样的说法：机动车是强势方，行人是弱势方，所以，在处理交通事故上，基本是偏向行人。但真心说一句，有时候，驾驶员真的是比窦娥还要冤。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

《跨过我的尸体2》发售日敲定，比我想象得要早一些。另一款大作《妖怪手表2》刚一公布就确定了具体发售日，结合近来初代的旺盛走势，俨然有“怪物软件”的霸者气象。喜欢音乐游戏的玩家可留意3DS上新公布的《太鼓之达人》新作《和田兄弟的时空大冒险》，延续一贯的优秀选曲和RPG似的冒险系统，6月底就来敲个痛快吧。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年4月					
29日	超凡蜘蛛侠2	The Amazing Spider-Man 2	Activision	ACT	29.99美元
30日	星符系列 3D飞镖（e商店下载）	スター★シリーズ：3Dダーツ	Starsign	ACT	500日元
30日	星符系列 魔法气泡（e商店下载）	スター★シリーズ：マジックバブル	Starsign	PUZ	300日元
30日	脱出星人 疯狂大逃跑（e商店下载）	脱出星人！？デルデルデルデ	Gstyle	ACT	500日元
30日	热血魔法物语（e商店下载）	热血魔法物语	Arc System Works	ACT	993日元
2014年5月					
1日	马里奥高尔夫 世界巡回赛	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	SPG	4936日元
1日	马里奥高尔夫 世界巡回赛（e商店下载）	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	SPG	4936日元
2日	马里奥高尔夫 世界巡回赛	Mario Golf: World Tour	Nintendo	SPG	39.99美元
22日	世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	SPG	5119日元
22日	世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战（e商店下载）	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	SPG	4579日元
28日	星符系列 3D足球（e商店下载）	スター★シリーズ：3Dサッカー	Starsign	SPG	500日元
29日	超级索尼子育成计划	ソニプロ	Image Epoch	SLG	6458日元
29日	超级索尼子育成计划（e商店下载）	ソニプロ	Image Epoch	SLG	5759日元
2014年6月					
5日	卡片战斗先导者 锁定胜利	カードファイト！！ヴァンガード ロック オン ビクトリー！！	Furyu	TAB	5378日元
5日	卡片战斗先导者 锁定胜利	カードファイト！！（e商店下载）ヴァンガード ロック オン ビクトリー！！	Furyu	TAB	5122日元
5日	Persona Q 暗影迷宫	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	Atlus	RPG	7538日元
19日	吃豆人世界	パックワールド	BNGI	ACT	5119日元
19日	吃豆人世界（e商店下载）	パックワールド	BNGI	ACT	5119日元
26日	岛屿之日	IslandDays	Klon	AVG	6480日元
26日	太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险	太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险	BNGI	MUG	5119日元
2014年7月					
10日	妖怪手表2 元祖	妖怪ウォッチ2 元祖	Level-5	RPG	4968日元
10日	妖怪手表2 本家	妖怪ウォッチ2 本家	Level-5	RPG	4968日元
17日	高达 挑战三世代SP	ガンダムトライエイジSP	BNGI	TAB	5974日元
17日	滨虎 浓烟世界	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	RPG	6458日元
17日	滨虎 浓烟世界（e商店下载）	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	RPG	6150日元
2014年8月					
7日	闪乱神乐2 真红	闪乱カグラ2 -真红-	Marvelous AQL	ACT	6998日元



交响旋律 最终幻想 谢幕

4.24 ◆Square Enix◆MUG◆6264日元 3DS 期待度 A



这是该系列在3DS平台上的第二部作品，基本玩法和前作别无二致，不过在曲目数量上有了大幅追加，另外还全新增加了对战功能，混沌地图则以全新游戏模式代替了前作的混沌神殿，总体来说可玩要素非常丰富，是喜爱“《FF》系列”和音乐游戏玩家的近期佳作。





苍翼默示录 刻之幻影

4.24 ◆Arc System Works◆FTG◆6264日元 PSV 期待度 A



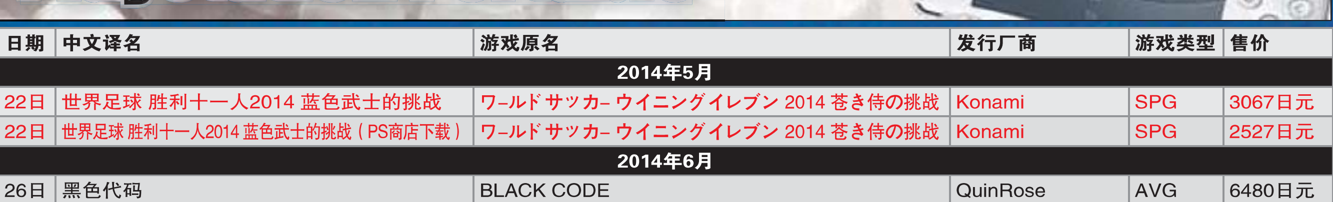
“《苍翼默示录》系列”最新作强化登陆PSV平台。系统相比前作进化极大，招式更炫更酷，光影效果加强。角色方面追加多达7名可操作全新角色，并对应PS3版DLC角色使用权。对战节奏加快，故事模式容量提升，网络对战优化，允许8人同房间进行乱斗。本作直接对应街机版最新升级平衡性补丁。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年5月			
6日	战神 合集	God of War Collection	SCE	ACT	29.99美元
15日	战神 合集	ゴッド・オブ・ウォ－ コレクション	SCE	ACT	4104日元
15日	战神 合集（PS商店下载）	ゴッド・オブ・ウォ－ コレクション	SCE	ACT	3024日元
15日	限界凸记 萌录编年史	限界凸記 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	7344日元
15日	限界凸记 萌录编年史（PS商店下载）	限界凸記 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	6480日元
22日	出包王女Darkness 绝顶之战	To Loveる–とらぶる– ダ–クネス バトルエクスタシ–	Fryu	ACT	7538日元
22日	出包王女Darkness 绝顶之战（PS商店下载）	To Loveる–とらぶる– ダ–クネス バトルエクスタシ–	Fryu	ACT	6980日元
22日	失忆症 世界	アムネシア ワ–ルド	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	失忆症 世界（PS商店下载）	アムネシア ワ–ルド	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心	超女神信仰 ノワ–ル 激神ブラックハ–ト	Compile Heart	S・RPG	7344日元
29日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心（PS商店下载）	超女神信仰 ノワ–ル 激神ブラックハ–ト	Compile Heart	S・RPG	6480日元
29日	圣灵之心3 爱意满满	アルカナハ–ト3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344日元
29日	圣灵之心3 爱意满满（PS商店下载）	アルカナハ–ト3 LOVE MAX	Arc System Works	FTG	7344日元
29日	姐恋物语续 加强版	もっと姉、ちゃんとしようよっ！ ＋PLUS	Revolution	AVG	7344日元
29日	姐恋物语续 加强版（PS商店下载）	もっと姉、ちゃんとしようよっ！ ＋PLUS	Revolution	AVG	5658日元
29日	英雄战姬	英雄*战姬	5pb.	SLG	7344日元
29日	英雄战姬（PS商店下载）	英雄*战姬	5pb.	SLG	6480日元
29日	信长之野望 创造	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	8424日元
29日	信长之野望 创造（PS商店下载）	信长の野望 创造	Koei Tecmo Games	SLG	7302日元
		2014年6月			
12日	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄伝説 碧の軌跡 Evolution	Falcom	RPG	6264日元
12日	英雄传说 碧之轨迹 进化版（PS商店下载）	英雄伝説 碧の軌跡 Evolution	Falcom	RPG	5184日元
12日	海贼王 无限世界 红	ワンピ–ス アンリミテッドワ–ルドR	BNGI	A・AVG	6145日元
19日	萤火虫日记 初回生产限定豪华版	htoL#NiQ –ホタルノニッキ– 初回生産限定プレミアムボックス	日本一Software	ACT	6264日元
19日	萤火虫日记（PS商店下载）	htoL#NiQ –ホタルノニッキ–	日本一Software	ACT	3332日元
26日	少女与战车 制霸战车道	ガ–ルズ＆パンツァ– 战车道、极めます！	BNGI	ACT	7171日元
26日	自由战争	フリ–ダムウォ–ズ	SCE	ACT	6264日元
26日	自由战争（PS商店下载）	フリ–ダムウォ–ズ	SCE	ACT	5184日元
26日	机器人笔记	ロボティクス・ノ–ツ エリ–ト	5pb.	AVG	7344日元
		2014年7月			
17日	跨过我的尸体2	俺の屍を越えてゆけ2	SCE	RPG	6264日元
17日	跨过我的尸体2（PS商店下载）	俺の屍を越えてゆけ2	SCE	RPG	5184日元

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年5月			
22日	世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战	ワ–ルドサッカ– ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	SPG	3067日元
22日	世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战（PS商店下载）	ワ–ルドサッカ– ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	SPG	2527日元
		2014年6月			
26日	黑色代码	BLACK CODE	QuinRose	AVG	6480日元
		2014年内			
27日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元

近期焦点



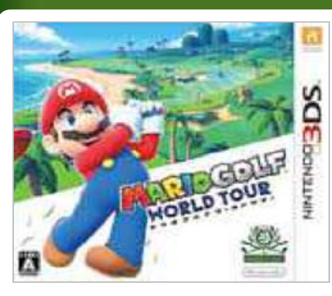
马里奥高尔夫 世界巡回赛

5.1 ◆Nintendo◆SPG◆4936日元 3DS 期待度 A









操作马里奥等知名角色和自己的Mii形象来一场轻松的高尔夫比赛，享受山与海拥抱的美丽场地。不同于正统高尔夫游戏的是，场地中设置了“《马里奥》系列”里特有的机关陷阱，让比赛过程充满欢乐。利用变大蘑菇、火焰花、回旋镖等道具能打出特殊击球，花费游戏币可买到心仪的服装和球杆，打扮玩家的Mii角色。



战神 合集

5.6 ◆SCE◆ACT◆29.99美元 PSV 期待度 A



这款合集与之前PS3版有所区别，仅包括系列第一和第二作。冲击性的故事、大迫力的音乐音效、爽快的战斗都让它成为3D动作游戏的新生代巨星，尤为玩家称道的画面也经过了高清化处理，并且游戏还搭配最适合PSV的操作，玩家仅通过一个按键就能以华丽的兵刃乱舞击倒敌人。

DVD光盘 内容导视

《任天堂全明星大乱斗》专场网络直播会





游戏展望台

吃豆人世界	IA/VT 七彩斑斓
Persona Q 暗影迷宫	剑之街的异邦人 黑之宫殿
机灵粉碎者 神	自由战争
妖怪手表2 元祖·本家	少女与战车 制霸战车道



信长之野望 创造



闪乱神乐2 真红



萤火虫日记

新作特搜队

自然法则

魔都红色幽击队



爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士



第3次超级机器人大战Z 时狱篇



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在任天堂直播会的视频当中，介绍的两只新参战口袋妖怪分别是?

A.喷火龙和忍者蛙　B.喷火龙和皮卡丘　C.忍者蛙和皮卡丘



3名

3DS LL硬壳包


18